

# AÇÃO GAMES

MEGA: VECTORMAN  
SNES: O MÁSKARA

ATÉ O FINAL

EDITORA  
AZUL

PANCADARIA  
DE MONTÃO

MEGA & SNES

WEAPON LORD

Da Namco, um cart de luta para feras

PC / CD-ROM

MORTAL KOMBAT 3

PRIMAL RAGE

VIDEO GEO

THE KING OF  
FIGHTERS '95

MEGA 32X

VIRTUA  
FIGHTER

DO

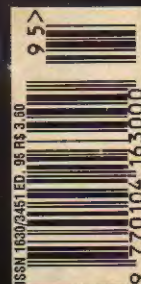
BALLZ

SEGREDOS REVELADOS

• Rode CDs japoneses no Playstation americano

• O superjoystick do Ultra 64

• Cartuchos para o Saturno





60 fases cheias de surpresas.

Você vai precisar mais do que:

• Super Chip FX2 gera poderosos efeitos especiais: escola, notação e 3

• 16 mega de memória



Você vai precisar do Yoshi,  
a babá que cospe fogo e arremessa  
ovos. É com ele que se joga o  
Super Mario World 2, as novas

aventuras do Mario. Agora ele é um bebê,  
o Baby Mario. Seu objetivo é levar o Baby Mario



Mais de 130 inimigos diferentes.

aldras para cuidar deste bebê.

Bateria de memória para salvar seu progresso



para a casa dos pais dele no reino dos cogumelos. Em cada fase estão novos e cada vez maiores inimigos. Não dá nem pra imaginar. Mas se você não está preparado, é melhor arrumar fraldas limpas. Você vai precisar.



Nintendo  
PLAYTRONIC

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM





## PANCADARIA DA BOA

Você com certeza já ouviu aquele ditado dos brigões: Pago 100 pra não entrar na briga, e 1000 pra não sair. Pois parece que esse mote está valendo também para os videogames. Este ano, por exemplo, foi muito fraco em jogos de ação e aventura. Foi um Batman & Robin aqui, um Comix Zone acolá. No mais, são os ratos e gatos de sempre. Mas pelo menos os jogos de luta estão cada vez melhores e neles os caras conseguem inovar. Se você é um dos curtidores do gênero, vai se divertir nesta e nas próximas edições de Ação Games. Estamos grelhando um suculento filé para o seu apetite. Fique esperando, com garfo e faca na mão.

### x-salada 6 e 7

**T**oques sobre 3DO 64 Bits, Mega 32X, PlayStation. E dúvidas de outros leitores, que podem ser suas também.

### shots 8 e 9

★ **Veja o joystick do Nintendo Ultra 64 e as inovações que ele poderá ter**

★ **Conheça o truque para rodar CDs japoneses no Playstation americano**

### dicas 10 a 12

- BattleClash (SNES) 13
- Kyle Petty's No Fear Racing (SNES) 13
- NBA Jam (SNES) 12
- Sunset Riders (Mega) 11
- Super Bomberman 2 (SNES) 13
- Super Formation Soccer 2 (SNES) 10
- Tazmania in Scape from Mars (Mega) 12
- The Adventures of Batman and Robin (Mega) 10
- The Adventures of Mighty Max (Mega) 11
- The Death and Return of Superman (SNES) 11
- Spiderman & Venom - Maximum Carnage (SNES) 12
- Virtua Fighter Remix (Saturno) 12
- Virtual Volley (Saturno) 12
- Warlock (SNES) 10
- Wing Commander 3 (3DO) 10

### multi interativa 36 e 37

- Primal Rage (PC) 36
- Mortal Kombat 3 (PC) 37

### debulhados 14 a 34

- The King of Fighter's 95 (Neo Geo/Arcade) 14
- Ballz - The Director's Cut (3DO) 18
- SimCity 2000 (Saturno) 20
- Virtua Fighter (Mega 32X) 22
- Vectorman (Mega) 24
- WeaponLord (Mega/SNES) 26
- The Mask (O Máscara) (SNES) 30
- Head-On Soccer (SNES) 32
- Speedy Gonzales - Los Gatos
- Bandidos (SNES) 34

## SNES & MEGA WEAPONLORD 26



Um jogo da Namco, no qual você cria os combos. São apenas seis lutadores mas muitas estratégias de defesa e contra-ataque.

## ARCADE/NEO GEO THE KING OF FIGHTERS '95 14



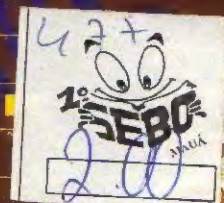
Nos fliperamas e em CD, o melhor game de luta da SNK.

## MEGA VECTORMAN 24



A Sega lança um bom cart de ação, com um belo visual.

**FRACO  
REGULAR  
BOM  
ÓTIMO  
CHOCANTE**







Olympikus foi

projetado

para qualquer

tipo de terreno,

inclusive o ar.

Eddie Fiola.  
Campeão  
Americano de  
Free Style.



OLYMPIKUS



## PAVÊ DE PERGUNTAS

# M SALADA

# TRIO DAS 1000 FACES

1 - Li no jornal O Globo que na promoção do filme MK no Rio de Janeiro um dos prêmios era uma assinatura de Ação Games. É só uma promoção ou vocês têm assinatura?

2 - Qual a previsão de lançamento do Playstation no Brasil e qual o seu preço?

3 - Qual a previsão de lançamento de World Circuit 2 para PC?

4 - No jogo Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle, depois que entrego o hamster para Lavene, no futuro, por que o bicho fica tremendo de frio? O que eu faço?

VINÍCIUS R.M. DO MONTE

Rio de Janeiro, RJ

1- Ação Games não tem assinatura. Por isso mesmo, uma promoção como essa é para não perder! 2 - Não há previsão de lançamento do Playstation por aqui. Se há, a Sony não confirmou. 3 - World Circuit 2 está prometido para dezembro, nos States. 4 - Para descongelar o hamster, dê para ele o suéter que você colocou na máquina de lavar no tempo presente.

## PERDIDO NO 32X

É verdade que há jogos em CD para o 32X? Por que vocês não falaram nada?

DEJALDIR SANTIAGO SOUSA

Salvador, BA

Falamos sim, Dejaldir. Publicamos matérias sobre todos os games em CD para o 32X que julgamos importantes. Foi o caso de Corpse Killer na edição 77 (fevereiro deste ano). No alto da página, colocamos o selo Mega 32X e informamos que é em CD na fichinha do game ou na abertura da matéria.

## KNIGHT OF THE ROUND

Help! Estou aceitando qualquer dica sobre este game para SNES.

ELTON CESAR DE LIMA

Maringá, PR

Ainda não passou por aqui nenhuma dica cabulosa deste cart, Elton. Sua opção agora é tentar descolar a Ação Games nº 60. Nela você encontra a estratégia completa deste jogo de ação, falou?

## M2 ACELERATOR

Quando acoplado ao 3DO, o M2 tornará o console mais poderoso do que o Playstation ou o Saturno? Qual será o preço dele nos Estados Unidos?

ROBERTO NERIS DE JESUS

Santo Amaro, SP

Um pouco mais poderoso vai ser sim, Roberto, não tem como não ser. O que não quer dizer que será vantajoso comprar, porque aí "já são outros quinhentos", ok? Vai ser preciso pesar muitos fatores. Quanto ao preço, nada foi dito oficialmente. Segundo especulações da revista EGM, o 3DO 64 bits rolará a partir de abril de 96, com preço em torno de US\$ 150 para o acessório M2. Mas isso é só especulação.



Geeente! De onde será que estas "coisas" saíram? Este medonho Trio Mortal foi feito pelo Alex Sandro M. Cardoso, do Rio de Janeiro (RJ). Quanta imaginação!

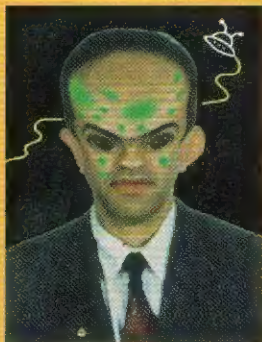
## O MELHOR CONSÓLE

E aí, galera, tudo em 'riba'? Estou querendo comprar o Saturno americano ou o Playstation americano. Qual o melhor? Qual tem mais jogos e quantos?

LUIZ FERNANDO DE SOUZA E SILVA

São Paulo, SP

Xiii... lá vêm vocês de novo querendo saber qual é o melhor console. Olha, Luiz e ansiosos em geral, isso é muito relativo. Depende de que tipo de games você prefere, se quer muitos ou poucos jogos, de quanto está disposto a gastar, se é importante ou não ter garantia, assistência técnica próxima de casa etc. Ação Games procura dar o máximo de informações sobre cada console e seus jogos para que cada leitor decida, ele mesmo, qual videogame comprar, certo?



Olha o pai do Arnaldo P. Mont'Alvão Jr., de Maringá (PR), em foto feita em Saturno. Yes!



Essa é a "modernosa" Dina, tia do Pedro H. N. Vieira, de Santos (SP). Demais esses óculos...



Alexandre (irmão do Alan Barbosa Braga, de Ucrânia, MG) está com o "olho gordo". Já o Marius Augusto de Souza, de Curitiba (PR), está meio caidão... sei lá... entende?



A saga continua: basta sair um jogador de luta e os desenhos de seus personagens já começam a aparecer. Prova disso é este Jago do leitor Alexandre S. Soares, de Santos, SP.



## RPGs EM PORTUGUÊS

Adoro jogos de RPG, mas o inglês não é o meu forte. Pergunto: a Tec Toy tem planos de lançar clássicos de RPG para o Mega Drive em português?

**VANESSA ROSANE OLIVEIRA**

**Vila Velha, ES**

Comemore, Vanessa: a Tec Toy vai lançar, em dezembro agora, Phantasy Star 2 com os textos em português. E pretende lançar outros. Agora, jogar RPGs é um jeito muito legal de aprender inglês e, se você gosta do gênero, precisa encarar, tá? Você só sai lucrando.

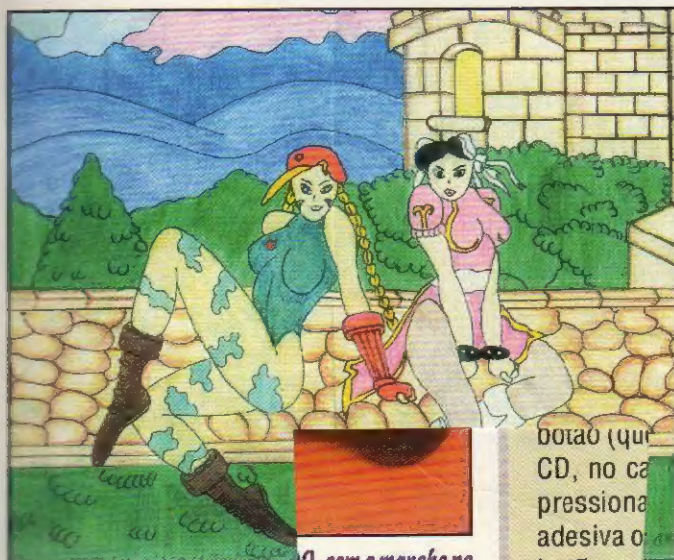
## CAMMY OU QUÊMMY?

Vocês podem me tirar algumas dúvidas? É "Quêmmmy" ou "Câmmy"? É "Chún-Li" ou "Chân-Li"? É "Cham-Cham" ou Tham-Ttham"? Etc.

**JORGE ALBERTO F. P. FILHO**

**Linhares, ES**

Você realmente mandou muitas perguntas, Jorge. Mas essas são as mais originais. Em cada país, as pessoas pronunciam os nomes conforme a sua língua. Quanto às pronúncias, em inglês, são "Quêmmmy", "Xun-Li" e "Xam-Xam". Falou Jorjão?



Aí esta uma dupla que dá o...  
na carta acima, fazem po...  
Alexandre M. M. Leite, de C...  
A Sega do...  
ada com seu

botão (que...  
CD, no ca...  
pressiona...  
adesiva o...  
botão ap...  
de rodar...  
de game...  
Áudio C...

## RESPOSTA DA GAME CHARADA Nº 92

Leitor de Ação Games é assim mesmo: sabe tudo! Quem lê direitinho a revista do início ao fim, sabe que o chefe final de KI é o Eyedol, que a gatinha deste mesmo game é a B. Orchid, que o Sega Saturn é capaz de reproduzir 16.777.216 cores e que o ótimo acessório do Saturn para games de corrida é o Racing Controller. Os vencedores desta quinzena são: do 1º ao 3º colocados, Erivelto Luis Pires de Oliveira, de Campinas (SP); George da Costa Braga, de Boa Vista (RR) e Alfredo G. M. de Azevedo, de Cambuci (RJ) e do 4º ao 10º colocados, Rosilda Castelleira da Silva, de Ribeirão Preto (SP); Fernando Moraes Selenke, de Ponta Grossa (PR); Martiniano E. Alencar Barros, de Fortaleza (CE); Léo D. da Silva, de Brasília (DF); Mauro Roberto F. da Silva, de São Paulo (SP); Fábio Yonashiro, de Santo André (SP) e Gleison Eduardo Vieira Machado, de Sorocaba (SP).



## VENDO

SNES com 2 controles e 6 cartuchos. Tudo em bom estado. André, tel.: (011) 263-2937, São Paulo, SP.

Teddy Boy, Heroes of the Lance, Indiana Jones e a Última Cruzada, Tom & Jerry - The Movie e outros, todos para Master System. Paula Vidal Goulart, Rua Cel. Moreira César, 72, apto. 902-A, Icarai, CEP 24.230-061, Niterói, RJ.

Master System 3 Compact (Sonic na memória), com 2 controles e 8 carts + Mega Drive 3 com 2 controles, 2 carts e ainda 2 carts de SNES. Bom preço! Paulo Roberto C. de Oliveira, Rua Jornalista Geraldo Rocha, 375/202, CEP 21240-080, Jardim América, Rio de Janeiro, RJ.

Turbo Game VG 9000T, com 2 controles e um cart. Ótimo estado. Fábio, tel.: (011) 810-4817, São Paulo, SP.

Neo Geo completo com Art of Fighting 2. Bom preço. Fernando Henrique, tel.: (011) 513-3324, São Paulo, SP.

## TROCO

Sonic 2 de Mega Drive por FIFA Soccer 95. Júnior, tel.: (085) 223-7980, Fortaleza, CE.

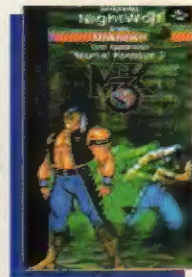
Diversos carts de Mega (Road Rash 3, Toejam & Earl e outros) por carts de RPG do mesmo sistema. Rodrigo, tel.: (011) 440-6996, Santo André, SP.

## COMPRO

X-Wing, na caixa, completo e em discos de 3.5". Gabriel, tel.: (051) 223-6829, Porto Alegre, RS.



Games e eletrônicos



SUPER NES

MEGA DRIVE

SEGA SATURNO

NEO - GEO CD

3 DO

MASTER SYSTEM

OUTROS ...

MELHORES  
PREÇOS.  
CONFIRA!!!



MONTE CONOSCO  
SUA  
GAME LOCADORA

ATENDEMOS VIA SEDEX  
PARA TODO O BRASIL.

Rua Voluntários da Pátria, 2195  
Sobreloja - Santana - São Paulo

FONES: (011) 298.3011  
290.7474

Shopping Sorocaba - Loja 123A  
FONES: (0152) 33.9325



# SHOTS

SEGREDO  
REVELADO

## CONHEÇA O JOYSTICK DO

# Ultra 64

Enfim, uma imagem do secretíssimo joystick do 64 bits da Nintendo, divulgada na Internet pela revista oficial da empresa, a Nintendo Power. A Nintendo informou que poderão ser feitas algumas pequenas alterações no visual e que o joystick norte-americano será diferente. A maior novidade visível é o botão tipo paddle, típico dos antigos arcades.

### Possibilidades

Segundo a revista EGM, os joysticks do Ultra serão analógicos e um dos botões (ou vários) sentirá a pressão dos dedos. Ou seja, num simulador de carro, você irá acelerar apertando o botão como faz com os pés num acelerador de verdade. Além disso, os joysticks poderão trazer entradas para salvar os jogos em cartões magnéticos. Assim, o jogador pode levar seu jogo no bolso para jogar

na casa de outro figura. Tudo a confirmar, é claro, na exibição oficial do console, na feira Shoshinkai, dias 24 a 26 de novembro, no Japão. Aguarde.



A primeira imagem do joystick japonês do Ultra 64, divulgada na Internet pela revista Nintendo Power. Poderão ser feitas pequenas mudanças. Repare, ao centro, no botão tipo paddle de arcade.

## SATURNO TEM CARTUCHO PARA EXPANDIR MEMÓRIA

A Sega informa, enfim, a função do buraco para cartuchos no Saturno. O manual do CD americano de SimCity 2000 recomenda o uso de "um cartucho para expansão da memória da bateria para salvar os games". Elucidado o mistério! Esse cartucho deve estar à venda nos States e Japão, mas nunca o vimos. Além desse, há o Universal Adaptador, um acessório não-oficial que serve para rodar CDs americanos em console japonês e vice-versa.

Fique esperto: é provável que a entrada sirva, também, para colocar um cartucho de conexão à Internet, em desenvolvimento no Japão e EUA.

Gex, o superjogo da Crystal Dynamics, já vendeu 1 milhão de CDs para 3DO, desde seu lançamento. Muita com o resultado, a Crystal negociando seu lançamento PlayStation. A Sony parece muito interessada, é claro!

Catálogo do 3DO em CD - ótima dica pra quem tem como descolarrevistas do Japão. A 3DO Magazine, edição 7/8 (Julho/Agosto 95), traz um CD com todos os jogos lançados para 3DO de ju-



ho 1994 a julho deste ano e mais 10 demos para debulhar, previews de filmar.

ciso pesar muitos preço, nada foi dito especulações da 64 bits rolará a com preço em para o acessório especulação.

simuladores do além vão começar a sair do forno da Electronic Arts, que fechou um acordo com o grupo Jane's Information, uma editora especializada em publicações sobre helicópteros, navios e aviões de guerra. A EA vai receber informações exclusivas para usar em seus simuladores.

Bug, o simpático inseto que estreou no Saturno em outubro, está fazendo mais sucesso do que o esperado: vendeu 150 mil CDs em apenas um mês. Com isso, a produtora americana Nelvana resolveu transformá-lo em desenho animado para tevê. Não tem data para estreiar.



**Killer Instinct** para SNES está vendendo muito bem em todo o mundo e, pelas estimativas da Nintendo, poderá bater o sucesso de Donkey Kong Country.

A Atari acertou com a Activision o lançamento de **Pitfall: The Mayan Adventure** para o Jaguar. Em contrapartida, a Activision fará adaptações de games da Atari para PC CD-ROM.

**Virtua Fighter** estreou em desenho animado na tevê japonesa dia 9 de outubro. Quem sabe não pinta por aqui?

**Joystick para 3DO** - Enfim um acessório para 3DO rolando no Brasil. A Dynacom lançou um joystick especial para o console. Ele vem com seis botões, mais 3 turbos, além de L e R (programáveis para tiros) e função slow motion. O controle vem, também, com manche removível. O preço sugerido para os lojistas é de R\$32,00.



O controle da Dynacom para o 3DO, com o manche no Direcional

O **Sega VR** enfim reapareceu. A Sega do Japão lançou um arcade com seu incrementado acessório de Realidade Virtual. O game **Netmark** é de tiro, tem visão de 360 graus e o jogador empunha essa incrementada arma para debulhar tudo na tela. Parece dez!



A máquina e a imagem do arcade Netmark, da Sega



Para todos os produtores de game japoneses, que criam as máquinas e os jogos que a gente curte.

Para a Sony, que não definiu ainda se vai lançar ou não o PlayStation no Brasil. Por quê a dúvida?



## CDs JAPONESES NO SONY AMERICANO? O RISCO É SEU!

A galera já descobriu um jeito de rodar CDs japoneses no PlayStation americano e vice-versa. Uma forma marota de jogar à vontade, sem ter de comprar os dois consoles. Nós testamos e o truque funciona. Mas, como todo truque, há o risco de você danificar seu console.

A manha é a seguinte: ligue o console americano sem nenhum CD dentro. Acione o menu para Áudio CD, abra a tampa e coloque um CD de game americano. Mantenha a tampa aberta, aperte e segure o pequeno botão (que está dentro da gaveta do CD, no canto direito), mantendo-o pressionado com uma borracha, fita adesiva ou o que preferir. Com esse botão apertado, espere o CD parar de rodar, tire-o, coloque um disco de game japonês, saia da tela de Áudio CD e inicie. A dica também funciona ao contrário: para rodar CDs americanos em console japonês.

# NBN Import Export

Remetemos para todo Brasil

**CONSOLES**  
Super Nintendo  
Sega Gênesis  
Sega CD  
Sega Saturn  
Sega 32 X  
3DO  
Jaguar  
Playstation

**GAMES**  
**ACESSÓRIOS**  
Grande variedade  
Evite aborrecimento compre fitas originais

**INFORMÁTICA**  
486 DX2-66  
486-DX4-100  
Pentium  
Multimídia  
Impressoras

**ARTIGOS**  
**PARA FESTAS**

Envie seu endereço e receba nossa tabela mensal grátis.

Aceitamos  
**VISA / SOLLO / AMEX**

**NBN TELEMARKE**  
Tel/fax: (0152) 27-3625



# The Adventures of Batman & Robin

MEGA



# SUPER FORMATION SOCCER 2

SNES



**Parada dura** - Para tornar o game muito mais difícil, na tela de apresentação mantenha os botões L e R pressionados e digite ←, A, →, Y + Start. A dica é do craque George Menzyski, de São Vicente (SP).

# Warlock

SNES

**Passwords** - Está se descabelando com este jogo? Relaxe e aproveite as passwords para todas as fases.

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| Fase 2 - BRKKL | Fase 7 - THKTH  |
| Fase 3 - SHPJL | Fase 8 - DCTFF  |
| Fase 4 - CDJHL | Fase 9 - LHBHL  |
| Fase 5 - BRSHT | Fase 10 - DFGBH |
| Fase 6 - HBLST |                 |



# Wing Commander 3

3DG



**Debug mode** - Tá o tipo do jogo que precisa mesmo de um truque deste tipo — afinal, ele é bem complicadinho. Quem sabe agora dá pra encarar, né? **Na tela TCS Victory**, em que aparecem as opções New Game, Continue e Load Game, **aperte os botões L e P (play) juntos**. A flechinha ficará passeando um pouco na tela. Quando ela passar em cima da opção Continue, **aperte o A**. Para entrar no Debug, **aperte novamente L e P**. A esperada tela aparecerá, permitindo a escolha de missões, ver as animações do jogo e muito mais.

Wing Commander 3 Version 1.8f  
Bank1:606000 Bank2:424960

- pick mission
- play movie
- show sprites
- play inflight movie
- system flags
- gameflow flags
- view objects
- test stream
- test sfx
- benchmark CD

Press up/down to change selection  
A to select, C to exit

These features are intended for debugging purposes only. Use at your own risk.  
Customer Service will be unable to answer any questions regarding debug/cheat features.

**Pule o estágio** - Esta dica provocou a ira da redação. Quer dizer que a gente ficou um tempão se matando para terminar este jogo infernal e, um belo dia, pinta uma dica para pular de fase? Santa cara de pau! Tomara que você não tenha ainda arrancado todos os seus cabelos com o jogo e possa usar esta dica salvadora com tranquilidade. **Em qualquer momento do game, aperte Start para pausar e faça a sequência B, A, ↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.**



# Sunset Riders

MEGA

**99 Continues** - Na tela de apresentação, escolha **Options**. No item **Sound**, selecione **OE** e aperte **A** para escutar o som correspondente. Volte à tela de apresentação e proceda como se fosse começar o jogo. Quando o personagem que você escolher aparecer na tela, aperte rapidamente **A + B + C** e solte. Se tiver feito tudo direitinho, terá 99 continues quando começar o game.



# The Adventures of MIGHTY MAX

MEGA

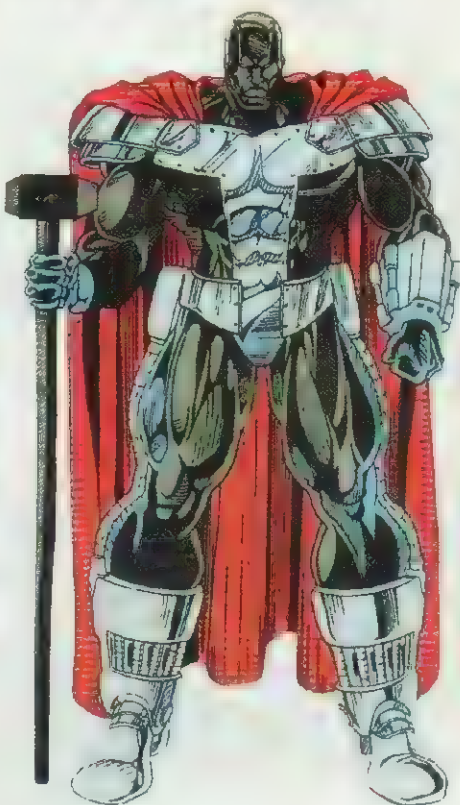


**Passwords de fase** - O leitor Cristiano de Assumpção, de Piçarras (SC), manda as passwords para você ir direto ao final de cada fase. Abuse e use:

Senha **0BBHBDCBCP**  
 Senha **05CFDDCCWS**  
 Senha **08D06DHOYC**  
 Senha **08DNMM329**

# THE DEATH OF RETURN OF SUPERMAN

NES



**Cheat mode** - Ative truquezinhos espertos neste game ouvindo atentamente nesta ordem, os seguintes códigos sonoros: **08, 29, 2C e 05**. Eles estão no **Sound Test** dos **Options**, certos? Este código ativará o **cheat mode**. Depois, ao iniciar o game, use as combinações abaixo em qualquer momento: Apertar **A + B + X + Y** - Recarrega energia, vida e o medidor de ataque especial. Segurar **A + B + X + Y** e, sem soltar, pressionar **Select** - Pula para a fase seguinte.



**FIQUE ATENTO COM AS NOVIDADES DA**



COM OS  
 ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM:  
**SEGA CD - JAGUAR - 3 DO  
 32 X - SUPER NES - MEGA DRIVE  
 NEO-GEO CD - GAME BOY  
 SATURN E PLYSTATION**



**O MAIOR ACERVO  
 DE GAMES E FILMES  
 DA ZONA LESTE.**

**APROVEITE!**

**CONSOLES E ACESSÓRIOS PELO  
 MELHOR PREÇO DA REGIÃO**

**LOJA 1**

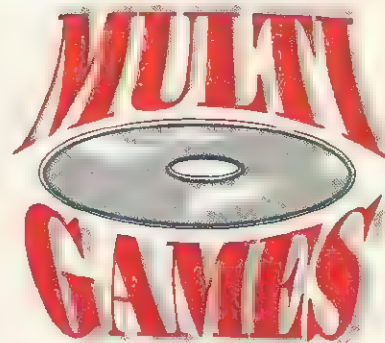
RUA TUIUTI, 1085 - TATUAPE  
 FONE: (011) 295-6858

**LOJA 2**

AV. GABRIELA MISTRAL, 107 - PENHA  
 TELEFAX: (011) 296-7370

**LOJA 3**

AV. BOTURUSSU, 638 - PONTE RASA  
 FONE: (011) 206-5029



**A MAIS COMPLETA  
 LOCADORA DE GAMES**



**MEGA DRIVE SEGA CD  
 SATURN SUPER NES  
 NEO GEO JAGUAR  
 NEO CD PLAYSTATION  
 3 DO 32 X**

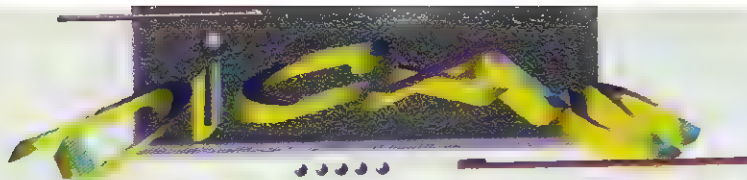
**LOJA 1**

RUA SERRA DO JAPI, 859  
 TATUAPE-CEP 03309-000-TEL/FAX 941 9957

**LOJA 2**

RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540  
 SANTANA-CEP 02018-011-TEL/FAX 959 0530





# NBA JAM

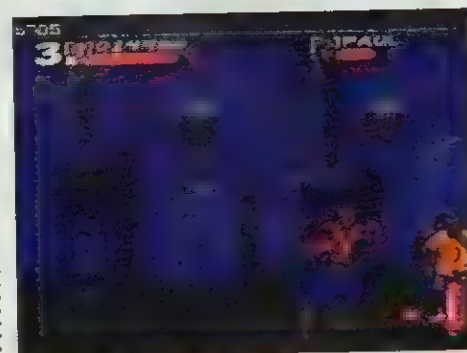
S  
N  
E  
S



**Password** - Esta é para ir direto ao último time: **G5FCRQ4 PZLPKBZ**. Contribuição do Ney F. Mello, de Valinhos (SP).

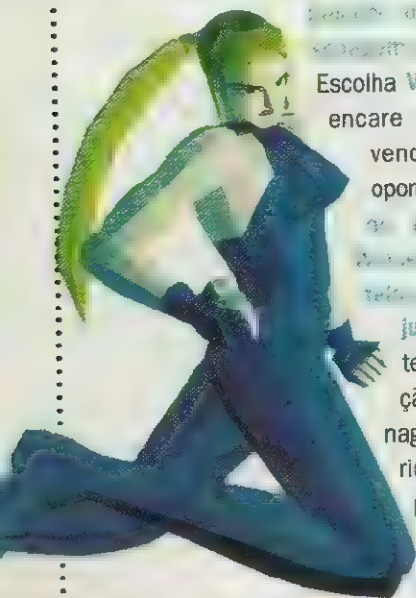
# Maximum Carnage

S  
N  
E  
S

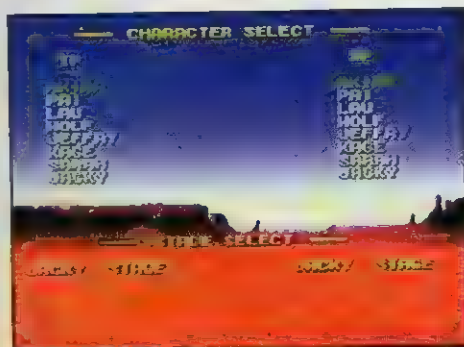


# Virtua Fighter Remix

S  
A  
T  
U  
R  
N  
O



**Escolha Vs. Mode** e encare uma luta, vencendo seu oponente. Quando a luta acabar, vá para a tela de seleção de personagens e cenário vai rolar pra você escolher à vontade.



# VIRTUAL VOLLEY

S  
A  
T  
U  
R  
N  
O

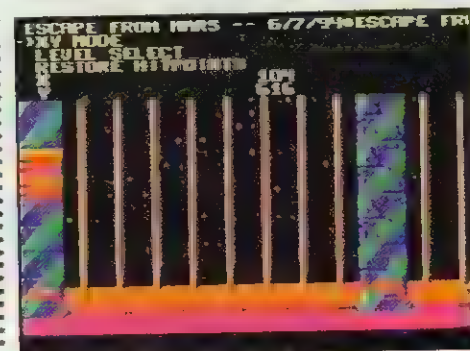
**Controle** - Esta é uma dica que, com certeza, vai tornar o visual do jogo muito mais interessante... Na tela de seleção de modos aperte **X** sete vezes, **Y** uma vez e **Z** doze vezes. A dica é dos irmãos Adomirio e Lucas Candido Rodrigues, de Japiatã (PR).



# TAZMANIA In Scape From Mars

M  
E  
G  
A

**Debug mode** - Saia devorando todos os obstáculos com esta dica caída do céu. Quando o logo Sega aparecer na tela, segure **A + B** no controle 1 e **B + C** no controle 2. Se o truque funcionar, você ouvirá um grito. Ao iniciar o game, pause em qualquer momento, aperte o **Start** e você verá a tela do Debug. Truque enviado pelo atencioso Gésner do Amaral Ferreira, de Curitiba (PR).





# Kyle Petty's NO FEAR RACING

Quarta grana - Esnobe a concorrência com um supercarro e \$271 mil no bolso. Nada mau, né? Bas KHONOQOW90, enviada pelo Daniel Scarpeli e seus descolados irmãos de Caçapava (SP).



# Super Bomberman 2

Password explosiva - Num jogo de bombas, dizer isso até parece piada. Mas esta password é mesmo um tremendo estouro. Com ela você tem direito a seis bombas com o máximo poder explosivo. E se você dançar, no problem: a única coisa que perderá será o detonador. A password? Ah, sim: 1111. Como você não pensou nisso antes?



# Battle Clash

Bem mais difícil - Então você achou este game muito fácil pra sua capacidade detonadora e está querendo um desafio realmente animal, certo? Ótimo! Experimente apertar, simultaneamente, os botões Z e X. Só isso! Agora você já pode conferir se é realmente capaz.



## TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

SEMPRE  
AS  
ÚLTIMAS  
NOVIDADES

CARTUCHOS  
CONSOLES  
JOYSTICK'S  
CD'S  
ACESSÓRIOS

## ATACADO E VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS.

Rua Mere Amedea, 820 - VI. Maria - São Paulo - SP - CEP 02125-001

Tel.: (011) 955-7373

Fax: (011) 954-2513





# THE KING OF FIGHTERS '95

## THE KING OF FIGHTERS '95 SNK

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Quem ainda não jogou, ainda não sabe o que é um game de luta. A-pa-vo-ra!

## COMANDOS

O joystick é configurável. Nós usamos a disposição básica:

A	Soco fraco
B	Chute fraco
C	Soco forte
D	Chute forte
Select	Pausa

★ Os sons estão ótimos! Repare na trilha da equipe feminina: blues + Jazz. Cante junto!

★ Na tela de opções você escolhe a dificuldade de 1 a 8. É mole?

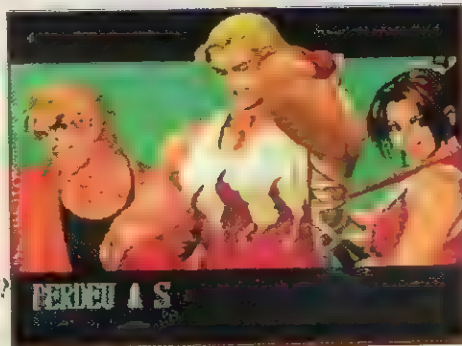
★ A barra de POW dá a intensidade de seus golpes. Quando está cheia, permite executar os especiais. Aperte A + B + C repetidamente para carregá-la

★ Como todo game da SNK, na tela inicial você opta por ver a história (Demo Game) ou por aprender os golpes básicos (How to Play)

**T**eve gente que quase comeu os dedos esperando a versão CD deste game, que começou a rolar nas lojas no final de outubro, simultaneamente no Japão e no Brasil. Por um motivo simples: KOF é o melhor game de luta já feito pela SNK e reúne lutadores e golpes dos clássicos anteriores do Neo Geo. E a versão 95 trouxe o melhor do melhor: você pode montar os trios de luta que quiser (são milhares de combinações), todos os cenários foram refeitos e a jogabilidade é um capítulo à parte: ela mata a pau. Em casa ou no fliperama, não deixe de jogar!!

## MAIS DE 2.000 TIMES

No KOF '94 são 24 lutadores divididos em 8 times de três. Agora são novamente 24 lutadores, mas você pode montar sua equipe com qualquer lutador. Não há mais a obrigatoriedade de se escolher uma equipe inteira. Assim, pode-se montar até 2.000 trios diferentes!!!



Um time com Andy Bogard, Ryo Sakazaki e Mai Shiranui? Wow!! Isso é muito bom!

## CENÁRIOS E TRIO NOVOS

Todos os cenários foram refeitos, as animações também são inéditas e há personagens de outros games. Há apenas um time novo. Ele é formado por Billy Kane, Iori Yagami e Eiji Kisaragi.



Opá! Eu conheço estes caras: Heavy D. (KOF'94) e Duck King (Fatal Fury 1 e Special) batem o maior papo no bar

## JOGABILIDADE PRO

Esta é, sem dúvida, a maior qualidade do game. Ela é de profissional e traz, de bandeja, montes de novidades. Confira.

**Couterattack** - Com este movimento seu lutador poderá atacar durante a esquiva. Para esquivar, aperte os botões A + B e em seguida detone qualquer botão.

**Dismove** - Apertando os botões B + C seu lutador provoca o rival e reduz sua barra de força.

**Power-Up** - Aperte A + B + C para encher seu POW e detonar os golpes especiais.

**Assist Attack** - Em lutas de time, quando seu lutador estiver tonto aperte A + B + C, para que outro lutador venha te ajudar.

**Super Jump** - Para dar pulos mais rápidos e escapar de magias, basta dar um leve toque nas diagonais.

**Dash** - Funciona como uma "corridinha". Basta dar dois toques no direcional, para a frente ou para trás.

**Guard Reverse** - Este movimento permite um contra-ataque imediato, como em Darkstalkers e SFZero. No momento em que defender o ataque adversário, basta detonar qualquer golpe rapidamente. Os reverses mais eficientes são os especiais: carregue o POW e faça o comando do golpe um pouco antes de ser atacado. No momento em que o oponente acertar sua defesa, acione o golpe especial.

## UMA SEQUÊNCIA ANIMAL



1 - Acompanhe a sequência: Takuma Sakazaki começa com uma voadora



4 - Arrepiam Zan Retsu Ken. Com o inimigo tonto...



2 - Acerta um uppercut (gancho)



5 - Detone o especial e...



3 - Emenda com o Lightning Legs Knockout Kick



6 - ...TCHAU!!

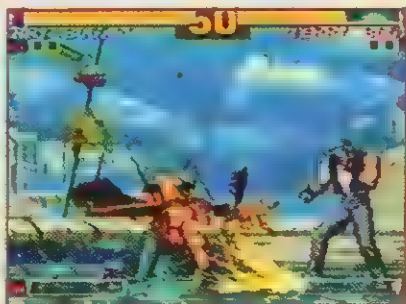


## AS FERAS

Conheça os principais golpes dos melhores lutadores.  
Os golpes com (\*) só funcionam com o POW chelo ou com a energia piscando no vermelho.

### TERRY BOGARD

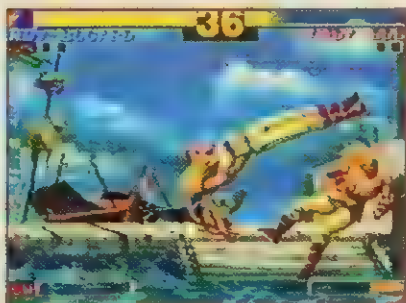
Burning Knuckles - ↓ ↘ ← + A ou C  
Rising Tackle - ↓ 2s. ↑ + A ou C  
Crack Shot - ↓ ↘ ← ↘ + B ou D  
Power Dunk - → ↓ ↘ + B ou D  
(\*) Power Geyser - ↓ ↘ ← ↘ → + BC



Power Wave - ↓ ↘ → + A ou C

### ANDY BOGARD

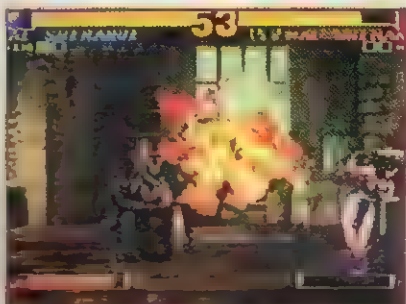
Sho Ryu Dan - → ↓ ↘ + A ou C  
Zan Ei Ken - ↘ 2s. → + A ou C  
Hissho Ken - ↓ ↘ ← + A ou C  
Dam Breaker Punch - ↓ ↘ ← + B ou D 3x  
(\*) Super Sonic Swirl - ↓ 2s. ↘ → + BD



Sonic Split - ↘ ↗ + B ou D

### MAI SHIRANUI

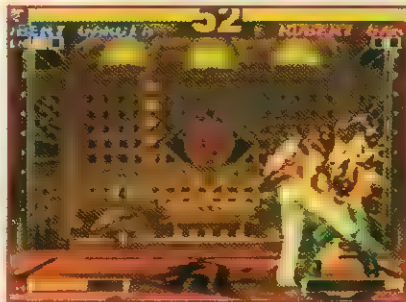
Kacho Sen - ↓ ↘ → + A ou C  
Ryu En Bu - ↓ ↘ ← + A ou C  
Deadly Ninja Bees - ← ↘ ↓ ↘ → + B ou D  
Flying Squirrel Dance - durante o pulo, ↓ ↘ ← + A ou C  
Flying Dragon Blast - → ↓ ↘ + B ou D



(\*) Super Deadly Ninja Bees - → ↘ → + BC

### ROBERT GARCIA

Dragon Blast Punch - ↓ ↘ → + A ou C  
Lightning Legs Knockout Kick - ↘ 2s. → + Bou D  
Ryuga - → ↓ ↘ + A ou C  
Haoh Sho Koh Ken - → ↘ ↘ ↓ ↘ → + A ou C  
Kyoku Gen Kick Dance - perto do inimigo, ← ↘ ↓ ↘ → + D



(\*) Ryuko Ranbu - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + C

### TAKUMA SAKAZAKI

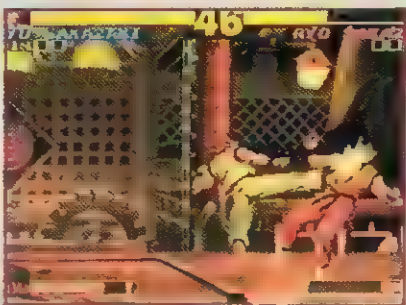
Tiger Flame Punch - ↓ ↘ → + A ou C  
Lightning Legs Knockout Kick - ↘ 2s. → + Bou D  
Shoran Kyaku Attack - → ↘ ↓ ↘ ← + D  
Zan Retsu Ken - → ↘ ↓ ↘ ← + A ou C  
(\*) Ryuko Ranbu - ↓ ↘ → ↘ → + A ou C (ou AC)



Shoran Kyaku - perto do inimigo, → ↘ ↓ ↘ ← + D

### RYO SAKAZAKI

Tiger Flame Punch - ↓ ↘ → + A ou C  
Koho - → ↓ ↘ + A ou C  
Haoh Sho Koh Ken - → ↘ ↘ ↓ ↘ → + A ou C  
Kyoku Gen Kick Dance - perto do inimigo, ← ↘ ↓ ↘ → + D  
(\*) Ryuko Ranbu - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + C



Lightning Legs Knockout Kick - ↘ 2s. → + B ou D

### KIM KAP HWAN

Crescent Moon Slash - ↓ ↘ ← + B ou D  
Flying Kick - durante o pulo, ↓ ↘ → + B ou D  
Comet Cruncher - ← 2s. → + B ou D  
(\*) Phoenix Flattener - ↓ ↘ ← ↘ → + BD



Flying Slice - ↓ 2s. ↑ + B ou D

### BILLY CAINE

Club Twist - aperte repetidamente A ou C  
Sparrow Drop - ↓ ↘ ← ↘ + A ou C  
Club Blow - ← ↘ ↓ ↘ → + A ou C  
Super Power Club - ↘ ↓ ↘ → + B ou D



(\*) Flaming Hurricane - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + AC

### ELI KISARAGI

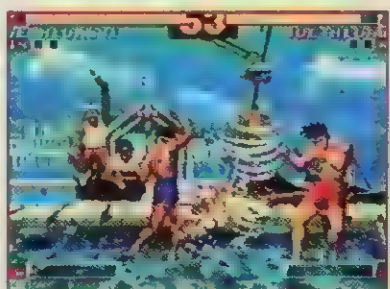
Spirit Blast - ↓ ↘ → + A ou C  
Shadow Slicer - ← ↘ ↓ ↘ → + A ou C  
Stallion Kick - ↓ ↘ ← ↘ + B ou D  
Mist Slash - ↓ ↘ ← + A ou C  
Shadow Attack - ↓ ↘ → + B ou D



(\*) Mantis Punch - ← ↘ ↓ ↘ → ↘ ↓ + B

### JOE HIGASHI

Slash Kick - ↘ ↗ + B ou D  
Tiger Kick - ↓ ↘ → ↗ + B ou D  
TNT Punch - A ou C repetidamente  
Golden Heel Hurter - ↓ ↘ ← + B ou D  
(\*) Screw Upper - → ↘ ← ↓ ↘ + BC



Hurricane Upper - ← ↘ ↓ ↘ → + A ou C



## LUTE COM OS CHEFES

Comece o jogo e escolha o modo de Time. Então escolha Yes no Team Edit. No momento em que aparecer o indicador de personagens, segure o Start e digite a combinação: ↑ + B, → + C, ← + A, ↓ + D. Faça o movimento pelo menos duas vezes em seguida.

### SAISYU KUSANAGI

Oni Yari: → ↓ ↘ + A ou C

Crescent Slash: → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

(\*) Orochi Nagi: ↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ + C



Yami Barai: ↓ ↘ → + A ou C

### OMEGA RUGAL

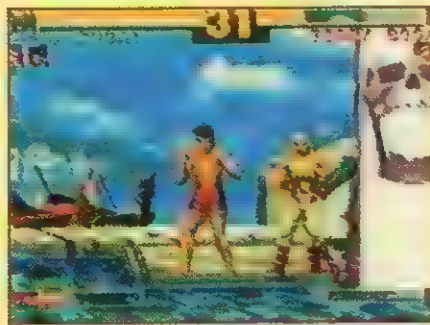
Reppuken: ↓ ↘ → + A ou C

Kaiser Wave: → ↙ ↘ ↓ ↘ → + A ou C

Genocide Cutter: ↓ ↙ ← ↘ + B ou D

Dark Barrier: ↓ ↘ → + B ou D

God Rush: → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C



(\*) Skull Rush: → ↘ ↓ ↙ ← ↘ ↓ ↙ ← + BC

## AS CINCO FORMAS DE LUTAR

**Single Play** - Um contra um, podendo ser a CPU ou um amigo, em melhor de três rounds. Ninguém muda de lutador.

**Team Play** - Equipe contra equipe, ou seja, 3 X 3. Pode ser contra a CPU ou um amigo e vence quem derrotar toda a outra equipe primeiro. Ninguém muda de equipe.

**Single Vs.** - Igual ao Single, mas o vencedor pode mudar de lutador.

**Team Vs.** - Igual ao Team Play, mas o vencedor pode trocar de equipe.

**Single All** - Uma pauleira contra a CPU: você, sozinho encara os 24 lutadores e ainda os dois chefes. Contra um amigo o esquema é igual ao Single Play.

Nos modos de luta por equipes você pode escolher quem quiser para sua equipe e decide a ordem dos lutadores.

## OS LUTADORES SECUNDÁRIOS

### HALF

Vulcan Punch - A ou C repetidamente

Garling Attack - C ← → + A ou C

Super Argentine Back Breaker - perto do inimigo, ← ↙ ↓ ↘ → + D

Blitzkrieg Punch - C ↓ ↑ + A ou C

(\*) Super Vulcan Punch - C ↙ ← → + C

### HEIDERN

Moon Slasher - C ↓ ↑ + A ou C

Cross Cutter - C ← → + A ou C

Neck Roller - C ↓ ↑ + B ou D

Storm Blinger - perto do inimigo, → ↘ ↓ ↙ ← + C

(\*) Final Blinger - C ← ↓ ↑ + BC

### CLARK

Vulcan Punch - A ou C repetidamente

Garling Attack - C ← → + A ou C

Super Argentine Back Breaker - perto do inimigo, ← ↙ ↓ ↘ → + D

Super Arabian Burglary Back Breaker - ← ↙ ↓ ↘ → + C

(\*) Ultra Argentine Back Breaker - → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C

### CHOI BOUNGE

Hisho Kuretsuzan - C ↓ ↑ + B ou D, ↓

Hurricane Cutter - C ↓ ↑ + A ou C

Kaiten Hienzan - C ← → + A ou C

Soaring Kick - durante o pulo, ← → + B ou D

Flying Monkey Slice - C ← → + B ou D

(\*) Tornado Ripper - C ← ↓ ↑ + BC

### IORI YAGAMI

Dark Thrust - ↓ ↘ → + A ou C

Fireball - → ↓ ↘ + A ou C

Deadly Flower - ↓ ↙ ← + A ou C 3x

Dark Crescent Slice - → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

(\*) Maiden Masher - ↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → + C

### YURI SAKAZAKI

Ko Oh Ken - ↓ ↘ → + A ou C

Saiha - ↓ ↙ ← + A ou C

Rai Koh Ken - ↓ ↘ → + B ou D

Blows - perto do inimigo, → ↘ ↓ ↙ ← + A

Yuri Super Upper - → ↓ ↘ + A ou C

(\*) Flying Phoenix Kick - → ← → ↘ ↓ ↙ ← + BC

### KING

Venom Strike - ↓ ↘ → + B ou D

Tornado Kick - → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

Trap Shot - → ↓ ↘ + B ou D

Double Strike - → ← → ↘ ↓ + B ou D

Surprise Rose - ↓ ↙ ← ↘ + B ou D

(\*) Illusion Dance - ← → ↘ ↓ ↙ ← + BD

### CHIN GENZAI

Gourd Attack - ↓ ↙ ← + A ou C

Burning Sake Belch - → ↓ ↘ + A ou C

Rolling Punch - ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

(\*) Thunder Blast - ↓ ↘ → ↓ ↘ + C

### ATHENA

Psycho Ball Attack - ↓ ↙ ← + A ou C

Psycho Reflector - ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

Psycho Sword - → ↓ ↘ + A ou C

(\*) Shining Crystal Bit - ← → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + BC

(\*) Crystal Shoot - depois do Shining Crystal Bit, ↓ ↙ ← + A ou C

### SHII KENSU

Super Bullet Attack - ↓ ↙ ← + A ou C

Dragon Uppercut - ← ↙ ↘ + B ou D

Dragon's Fang - ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C

Dragon Talon Tear - durante o pulo, ↓ ↙ ← + A ou C

Dragon God Drubbing - ↓ ↘ → ← → + D

### CHAN KOEHAN

Spinning Iron Ball - A ou C repetidamente

Breaking Iron Ball - ← 2s. → + A ou C

Flying Ball Breaker - ↓ 2s. ↑ + B ou D

(\*) Wild Ball Attack - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + C

### KYO KUSANGI

Dark Thrust - ↓ ↘ → + A ou C

Fireball - → ↓ ↘ + A ou C

Spinning Kick - ← ↙ ↘ + B ou D

Crescent Slash - → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

New Wave Smash - ↓ ↘ → + BB ou DD

(\*) Serpent Wave - ↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → + C

### BENIMARU NIKAIIDO

Lightning Fist - → ↓ ↘ + A ou C

Shinku Katategoma - → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D

Iaido Kick - ↓ ↘ → + B ou D

Triple Resist Kick - perto do inimigo, ↓ ↑ + B ou D

Super Lightning Kick - ↓ ↑ + B ou D

(\*) Heaven Blast Flash - ↓ ↘ → ↓ ↘ + C

### BORO DAIMO

Mine Layer - → ↓ ↘ + A ou C

Super Ukemi - ↓ ↙ ← + B ou D

Super Ohshotogari - perto do inimigo, → ↙ ↓ ↘ + D

Cloud Tosser - ← ↙ ↓ ↘ → + A

Stump Throw - ← ↙ ↓ ↘ → + C

(\*) Heaven to Hell Drop - perto do inimigo, → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C



*Agora é para*

# ARRASAR

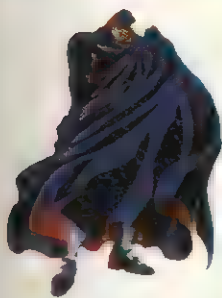
## STREET FIGHTER II

DESENHO  
ANIMADO

O DESENHO



*Ryu, Ken, Chun-Li e todas as feras do  
jogo mais famoso do Mundo,  
agora na sua locadora.*



CARTOON  
HOME VIDEO  
FLASHSTAR







## BALLZ THE DIRECTOR'S CUT

### Panasonic Software

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ○○○○○○

SOM ○○○○

DESAFIO ○○○○○○

DIVERSÃO ○○○○○○

JOGABILIDADE ○○○○○○

ORIGINALIDADE ○○○○

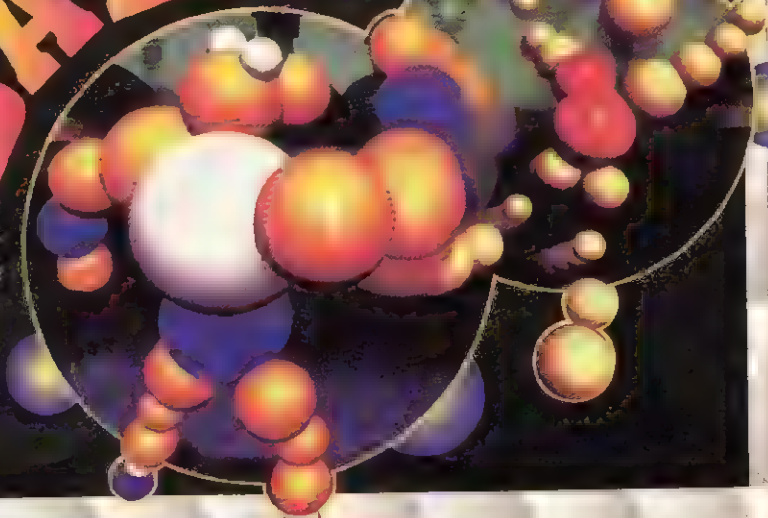
Ballz é perfeito para quem curte uma pancadaria com humor. Jogue desencanado

## COMANDOS

A	Soco normal
↓ + A	Soco baixo
→ + A	Soco longo
← + A	Direto
B	Chute normal
↓ + B	Chute baixo
→ + B	Chute longo
← + B	Rabo de arraia
C	Pulo
L	Esquiva para a esquerda
R	Esquiva para a direita

Adicionar bom humor aos jogos de luta não é novidade e, depois das massinhas de Clay Fighter, agora pintam as bolinhas lutadoras de Ballz. Você já conferiu as versões para Mega e SNES, mas esta é disparadamente superior. Os gráficos são estupidamente brilhantes e com uma definição de tirar o chapêu. Tudo acompanhado por grunhidos, gritos, gemidos, arrotos, num imenso cenário de luta. Até a jogabilidade do 3DO melhorou. Jogaco!

# BALLZ



### BOOMER



Self Destruct - → ↓ ← ↑, A

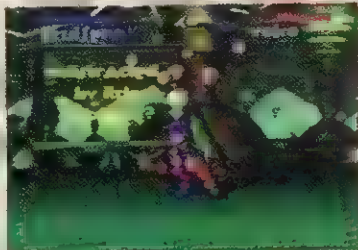
Telescoping Arms - ← + A + B

Throw Head - ← →, A

Bowl Head - ← →, B

Dive Bomb - ↓ ↑ + C

### BRUISER



Tornado - → ↓ ← ↑, A

Cannonball - C, ↓ ↓

Slide Tackle - ↓ ↓ ↓, B

Jumping Jacks (enche a energia) - ↑ ↑ ↑ ↓

Cartwheel - ← ←, B ou → →, B

### CRUSHER

Horn Slide - ← →, C

Horn Throw - ← ↑, A

Grand Slam - ↑ ↓, A

Horn Lunge - → →, A

Mad Charge - → → →

### DIVINE

Bump'n Grind - → ← → ←

Low Lunge Kick - ← + B + C

Knee to Nuts - ↓ ↓ ↓

Flip & Throw - perto do inimigo, A + B

Nutcracker - perto do inimigo, B

## MODOS DE LUTA

**ONE PLAYER** - É o modo principal. Você escolhe um dos nove personagens, enfrenta os restantes, mais os sete chefes. Dá pra definir a velocidade das lutas e, quando escolhe o personagem, você vê os seus golpes na tela.

**TWO PLAYERS** - Lutas simples entre dois jogadores.

**ONE PLAYER FREE PLAY** - Lutas simples, mas com escolha do adversário. Dá pra enfrentar os chefes T-Wrecks, Bounder Guggler e Lamprey.

**OPTIONS** - Você pode determinar a aparição do Instant Replay, música, número de Continues (1, 3 ou 5), Handicap dos jogadores (de 1 a 4 - quanto maior o Handicap, maior a potência dos golpes). A disputa pode ser na melhor de 1 a 21 rounds.

### KRONK

Nut Crush - ↓ ↓, A

Loogie - ← →, A

Fencing Lunge - → →, A

Flying Spear - perto do inimigo, C, ↓ ↓

Bone Sweep - ← + A + B

### TSUNAMI



Flying Kick - ← ←, C

Karate Chop - ↑ →, A

Belly Charge - → → →

Meditate (enche a energia) - ↑ ↑, C

Jumpside Kick - ← ←, B

### TURBO

Hovering - C, B + C, C

Flying Dart - perto do inimigo, C, ↓ ↓

Head Pound - ↑ →, A

Super Blow - → →, A

Torpedo - ← →, C

### YOKO

Stun Fart - ← ← ←

Sp n Attack - → ↑ ↑

Swing in Trees - C, ↑ ↑

Leg Swing - ↓, B

Back Flip - ↑, B

### ZOMBIE

Coffin Chase - ← →, B

Boomerang - ← →, A

Pogo Stick - perto do inimigo, B + →

Grave Diver - ↓ ↓, B

Shoot Eyeballs - ↑ →, A



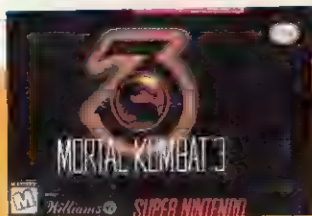
# DICAS PARA FÉRIAS EMOCIONANTES: OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.



## KILLER INSTINCT

Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical.

**R\$ 89,90**



## MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, 7 dees totalmente novos.

**R\$ 89,90**



## FIFA SOCCER 96

Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD.

**R\$ 89,90**



## DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com melhores gráficos e mais de 100 níveis.

**R\$ 89,90**



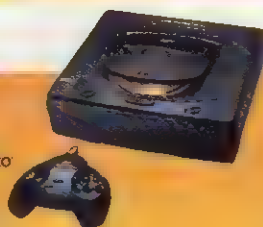
**PANASONIC 3DO**  
Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: Gex.

**2 X R\$ 265,00**

## SATURN

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: Virtua Fighter.

**2 X R\$ 335,00**



## SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

**2 X R\$ 300,00**



**JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:**  
Road Rash, The Need For Speed, Flying Nightmares, Daedalus Encounter, Blade Force, Space Hulk.

**R\$ 84,90**

## JOGOS DISPONÍVEIS:

Daytona USA, St. Fighter The Movie, Worldwide Soccer Bug, Panzer Dragoon, Shinobi Legends, Myst, Robotica, VR Virtua Racing, Virtua Cop, Rayman, NBA Jam TE, Mortal Kombat 2, Cyber Speedway, Off-World Interceptor.

**R\$ 84,90**

## JOGOS DISPONÍVEIS:

Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Tekken Destruction Derby, FIFA Soccer 96, Wipeout, ESPN Extreme Games, Rayman, Wing Commander 3, NBA Jam TE, St. Fighter The Movie, Jumping Flash, The Rayden Project.

**R\$ 84,90**

Preço válido para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, 3DO e PlayStation fornecidos no sistema NTSC. Nintendo e Game Boy são marcas registradas da Playtronic Industrial Ltda.

## PROMOÇÕES SNES - R\$ 59,90

Bonkers	Power Instinct
Bugs Bunny 2	Return Of The Jedi
Demon's Crest	Rise of The Robots
Double Dragon V	Road Runner
Esquadrão Marte	Speed Racer
Fata Fury 2	S. Fighter 2 Turbo
Fifa Soccer	Stunt Race FX
Final Fight 2	Super Game Boy
F-1 Roc 2 Built Win	Super Soccer
GP-1 Part II	Super Tennis
Indiana Jones	Tiny Toon Adventures
Mega Man X	Turn 'N Burn
Mickey's Great Circus	X-Men
Mickey Mania	World Heroes 2

## ÚLTIMAS NOVIDADES - R\$ 84,90

Captain Commando (SN)	Mega Man X3 (SN)
Demolition Man (SN/MD)	Ninja Gaiden Trilogy (SN)
Dirt Trax FX (SN)	Phantom 2040 (SN/MD)
Dracula X (SN)	Pocahontas (SN/MD)
Dragon Bruce Lee (SN/MD)	Revolution X (SN/MD)
Earthworm Jim 2 (SN/MD)	Secret Evermore RPG (SN)
Final Fight 3 (SN)	Scooby Doo (SN/MD)
Foreman Boxing (SN/MD)	The Mask (SN)
Head On Soccer (SN/MD)	Urban Strike (SN)
Indiana Jones (MD)	Vectorman (MD)
Kawasaki Superbike (SN)	Virtua-Fighter (32X)
Mechwarrior 3050 (SN)	Weaponlord (SN/MD)
Mega Man 7 (SN)	Wild Guns (SN)

## TOP 10 - R\$ 84,90

- 1) Int. Superstar Soccer 2 (SN)
- 2) Primal Rage (SN/MD)
- 3) Power Rangers (SN/MD)
- 4) Donkey Kong Country 1 (SN)
- 5) Game Boy Transparente (GB)
- 6) Donkey K Land (GB) (R\$ 59,90)
- 7) Doom (SN)
- 8) Super Mario World 2 (SN)
- 9) Batman Forever (SN/MD)
- 10) Judge Dredd (SN/MD)

(SN) = Super NES (MD) = Genesis (GB) = Game Boy



LIQUE  
AA

**0800 130 500**

LIGAÇÃO  
GRATUITA

E RECEBA EM SUA CASA.

**DIRECTSHOPPING**



## SIMCITY Maxis

Estratégia - 1 jogador

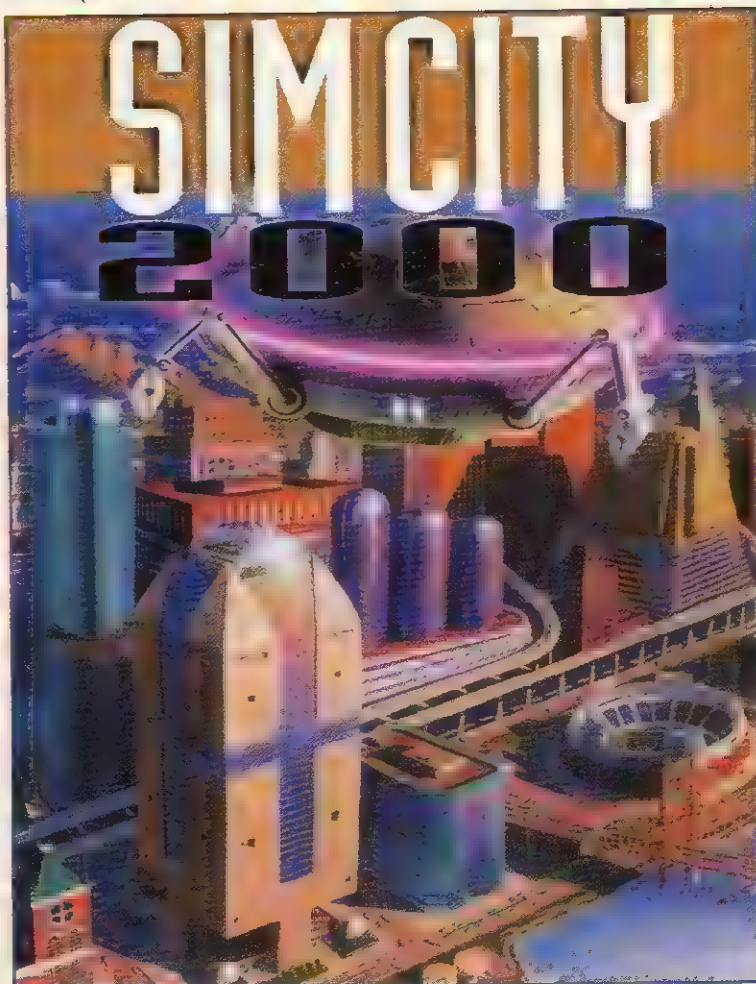
GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Game-cabeça que consome horas de raciocínio lógico. Ideal para intercalar com outros estilos e posar de sabidão

## COMANDOS

Direcional + A	Rotacionar a área
X	Visão das pontas da área
Z	Ação menu dos ícones principais
L ou R	Uma vez acionado um ícone, faz aparecer seu nome
B	Desativar menus
C	Usar/Colocar

★ A bateria do console poderá ser insuficiente para salvar mais de um jogo. A Sega recomenda a compra de um cartucho para ampliar a memória



## Do passado ao futuro

Você pode começar montando de cara uma babel futurista. Ou iniciar no passado e acompanhar a evolução de sua cidade no tempo, prosperando ou decaindo a olhos vistos. Tente pensar como um Sim, o cidadão de SimCity: Ele precisa de um lugar para morar (área residencial), para trabalhar (industrial), fazer compras e negócios (comercial), eletricidade, ruas e rodovias para a locomoção. É fundamental que haja calçamento, sistema de abastecimento de água, policiamento, escolas, hospitais e alguma diversão.

## Entendendo os ícones

Há muitos e você entenderá seu significado conforme for usando. O marcador no alto da tela mostra o ano em que você está, o nome de sua cidade, o número de habitantes e a grana disponível. Note que a passagem do tempo é muito veloz. Há também uma linha, onde pintam avisos sobre coisas que você deve fazer ou evitar. Não se esqueça de que tudo o que você coloca na cidade custa dinheiro. Os ícones da barra lateral esquerda você usa nas construções. São 23 ao todo, entre casas, diversão, gráficos, estradas etc. A maioria deles tem subícones

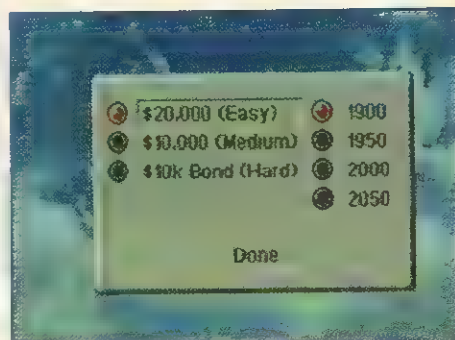
Um exemplo: no ícone casa você poderá escolher entre casas ou prédios

**R**esponsa pouca é bobagem. Legal mesmo é ser o melhor prefeito de SimCity 2000 e criar uma cidade próspera. Badalado entre os micreiros, este simulador de cidades está muito mais completo que a versão anterior – que já saiu para o Super NES. Aqui as cidades são futuristas e administrá-las é mais complicado: agora existe metrô, vários tipos de fontes de energia, estações para tratamento de esgotos e muito mais. O CD traz alguns subícones novos e os micreiros vão babar com o detalhismo dos gráficos. Se você nunca jogou, não se iluda: é preciso esforço para ganhar uma estátua de bom prefeito. Mas é diversão garantida!

Para ter mais informações sobre uma certa instalação, vá até o ícone com a interrogação e selecione o primeiro quadrinho. Vá então à cidade, escolha a construção que quiser e aperte o botão C. Pintará na tela um quadro com informações sobre a instalação escolhida. Como na foto seguinte.



Esta tela dá informações básicas sobre qualquer construção da cidade



A escolha da época determina também o nível de dificuldade e o capital inicial





## Gráficos, Taxas e Impostos

Para acessar gráficos ou taxas, consulte os ícones que seguem. Como na vida real, tanto moradores quanto empresas devem pagar impostos à prefeitura. Você pode alterar os dados dos gráficos.



**População.** Isso inclui pesquisa sobre idade, saúde e educação.



**Vizinhança.** Você vai ter um visual das cidades vizinhas.



**Indústrias.** Você saberá a porcentagem de cada tipo, as taxas de impostos que pagam e a demanda.



**Gráficos.** Este serve para consulta de todos os itens relacionados na parte inferior da tela, como tráfego, residentes, crime, comércio, indústria etc.



**Budget.** É o orçamento municipal, seu dinheiro. Mostra se há receita ou prejuízo em cada setor.



**Mapa.** Uma visão geral das áreas já urbanizadas.



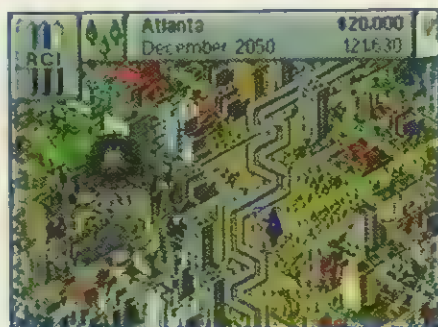
**Zonas.** Mostra, se você quiser, as áreas separadamente: só as vias públicas; só a zona comercial etc.

## Só de butuca

Já com a cidade pronta é só deixar rolar. A cidade evolui por si, atraindo novos moradores. Fique de olho nos marcadores de grana e nos avisos. Por exemplo, se em Educação sua popularidade estiver baixa, você deve construir mais escolas. O raciocínio é sempre esse.

## Diversão pura

Em Load Cenário (apertando Pause antes de começar), você escolhe entre 18 cidades já prontas apenas para brincar de gerenciar. Dando Pause já no início do jogo, você pode escolher ou não algumas tragédias, como terremotos ou monstros para aparecerem na sua cidade. Fissura de japonês, eh! eh!



Terremotos, ou monstros como esse da foto, podem ser um bom desafio. Você decide!

## D I C A S

★ Antes de iniciar o game, vá ao Edit Terrain. Deixe os marcadores de água e montanhas com níveis médios, mais ou menos na metade e coloque as árvores em 100%. Assim, você não terá de aplinar terrenos e as árvores naturais substituirão gastos com parques para combater a poluição.

★ Seja modesto: comece construindo sempre um pequeno vilarejo.

★ Monte as indústrias longe das áreas residenciais.

★ Monte sua área residencial com quarteirões de quatro por quatro.

★ Após abrir ruas e avenidas, coloque toda a canalização de água, a eletricidade e, só depois, os complementos, como escolas, delegacias e hospitais.



Adquira somente produtos originais

• Consoles  
• Cartuchos  
• Acessórios Originais

Temos também todas as novidades em games. **Uma vez.**  
Remetemos para todo o Brasil com segurança e eficiência.

**Netúnia Import Export, Corp.**

LIGUE JÁ: FONE: (011) 825-7600

FONE/FAX: (011) 66-5618



# MEGA 32X

## VIRTUA FIGHTER Sega

Luta - 1 ou 2 jogadores  
(ou até 8 alternados)



Uma versão que surpreende pela fidelidade ao original e incrementada com boas novidades

## COMANDOS

Configuração básica

A	Defesa
B	Soco
C	Chute

★ Para encarar com gosto, veja debulhão completo de golpes nas edições nºs 66 (versão Arcade) e 74 (Saturno).

★ A dica para lutar com Dural, do Saturno, não funciona nesta versão

★ Você pode ver o jogo por cinco ângulos de câmera. Para mudar, pause e use Direcional e A+B+C.

# Virtua Fighter



O Mega 32X mostra a que veio. Geralmente, a adaptação de jogos de consoles sofisticados para máquinas mais simples deixa muito a desejar. Acredite se quiser, mas não é o caso deste Virtua Fighter. Em relação à versão de Saturno, esta só perdeu um pouco nos gráficos. No mais, é tudo absolutamente fiel ao CD, inclusive os sons. E a Sega ainda colocou novidades. O Ranking Mode agora aparece de cara, sem necessidade de dica. O cart traz ainda replays, um modo Tournament e oito cores diferentes de roupas para os lutadores (no Saturno eram apenas duas). Indispensável!

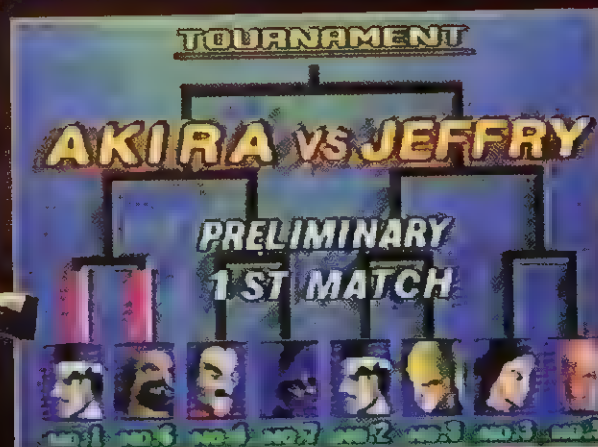
## MODOS DE JOGO

**Arcade** - Você enfrenta todos os demais até o confronto final com Dural.

**VS** - Você e outro carinha se enfrentam em lutas simples.

**Ranking** - Como no Modo Arcade, mas com contagem do número de vitórias e o tempo gasto. Você vê seu desempenho num Ranking.

**Tournament** - Até oito jogadores brigam alternadamente. Um torneio no esquema de eliminatórias simples.



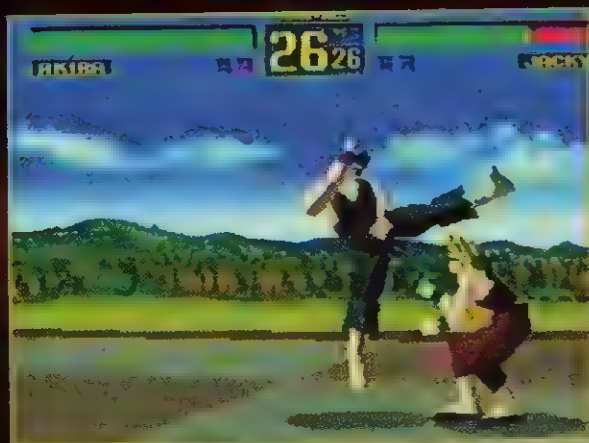
Chame a galera e dispute o campeonato. Pelo esquema você já percebe que o torneio é rápido.

## OPÇÕES COMPLETAS

As opções são bastante abrangentes. Dá para alterar a barra de energia (Life Gauge) em cinco tamanhos diferentes, determinar o número de vitórias necessárias para definição do Match (Match Point), tempo dos rounds (Time Limit), nível de dificuldade dos inimigos (Enemy Level), tamanho dos ringues (Stage Size), ter ou não replay no final das lutas (Display) e o ângulo dos replays (Câmera).

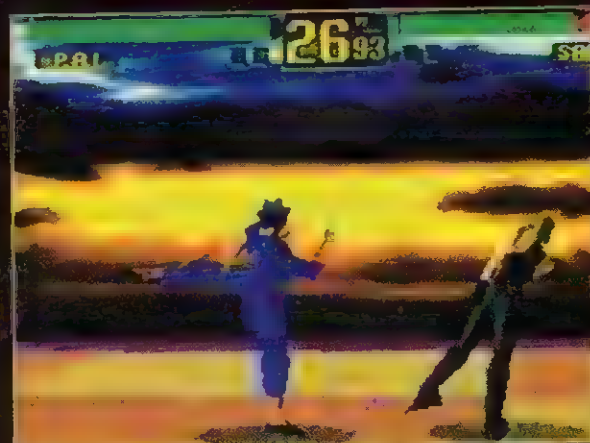
## SÓ GOLPES OBRIGATÓRIOS

### AKIRA



Renkai Tai -> > C, C

### PAI



Renkan Tenshin Kyaku - B, B, B, C



## LAU



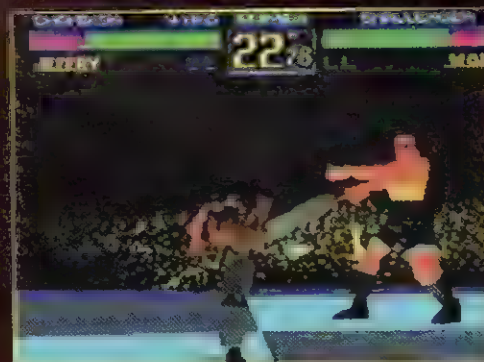
Kosen Raishun - ↑, B

## WOLF



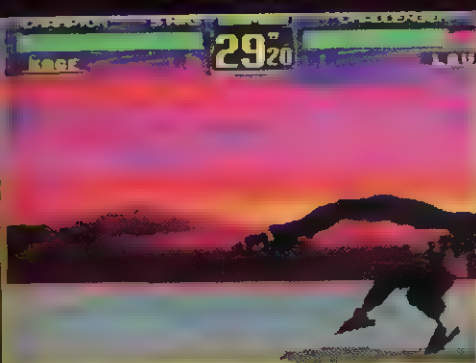
Giant Swing - ← ← ↓ ↘ →, B

## JEFFRY



Knuckle Kick - B + C

## KAGE



Rairyun Hishou Kyaku - → →, A + B + C

## SARAH



Neck Breaker - Perto do adversário, → →, B

## JACKY



Spinning Back Knuckle Duple - ←, B, B

# MANIAC GAMES

&

# M

MANIAC POINT

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA  
em VIDEOGAMES

COMÉRCIO, IMPORTAÇÃO  
E EXPORTAÇÃO

APARELHOS,  
CARTUCHOS E  
ACESSÓRIOS  
ORIGINAIS  
PARA  
VIDEOGAMES.

ASSISTÊNCIA  
TÉCNICA, CONVERSÕES,  
DESBLOQUEIOS,  
TRANSCODIFICAÇÕES

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

PREÇOS  
ESPECIAIS  
PARA  
LOCADORAS E  
REVENDEDORES

RUA ESTELA, 389 - CEP 04011-001 - SÃO PAULO - SP - PARAÍSO  
FONE: (011) 572-5007 - FONE/FAX: (011) 573-0586



# MEGA

# VECTORMAN

## VECTORMAN Blue Sky

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★★
DESAFIO	★★★
DIVERSÃO	★★★★
JOGABILIDADE	★★★★★
ORIGINALIDADE	★★★★

O game tem pitadinhas de Ball Z, ares de Sonic e pulos e voadoras de Aero Acrobat. Vale pelos morfs bem sacados

## POWER-UPS

**X2** - Este e outros X numerados multiplicam o valor dos componentes do marcador (vidas, pontos etc). Estão espalhados pelo jogo, mas os de 5 e 10 você só encontra nas tevês.

**Bola verde** - Completa um ponto no marcador de energia.

**Bola verde maior** - Enche o marcador de energia.

**Bola verde com brilho** - Dá um ponto de energia.

**1UP** - Vida Extra.

**Relógio** - Tempo Extra.

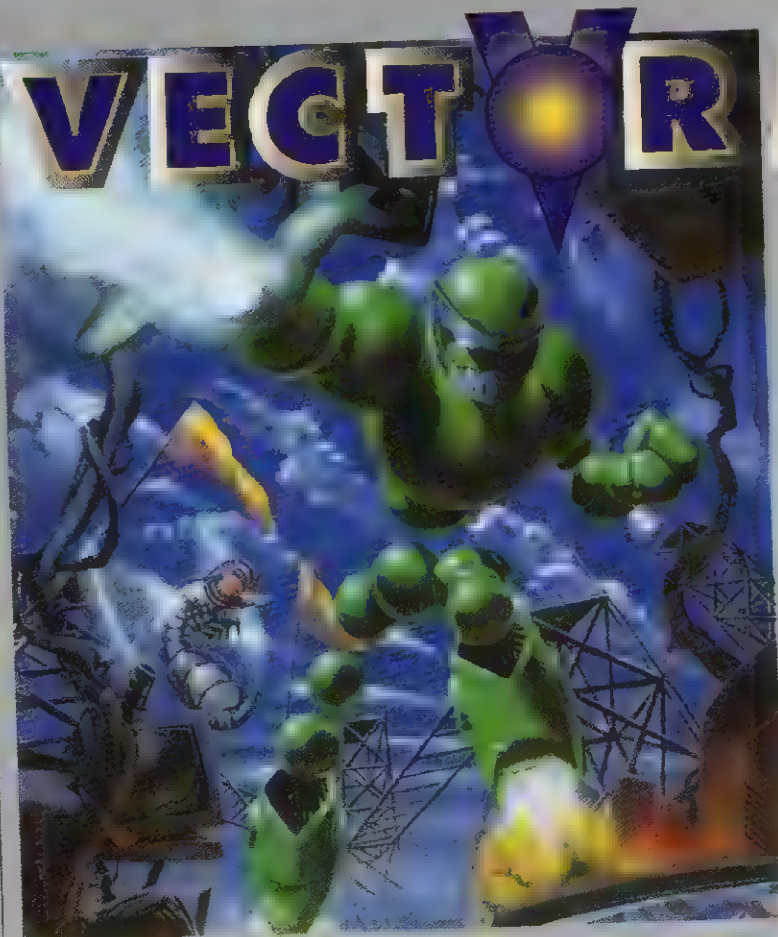
**Tevês** - Guardam vários tipos de tiros, itens de energia e morfe.

**Estrelas** - Pontos.

★ Dentro da água, suba nas plataformas para faturar itens

★ Atire nas libélulas para ganhar energia

★ Seus pulos e jatos de propulsão também detonam inimigos



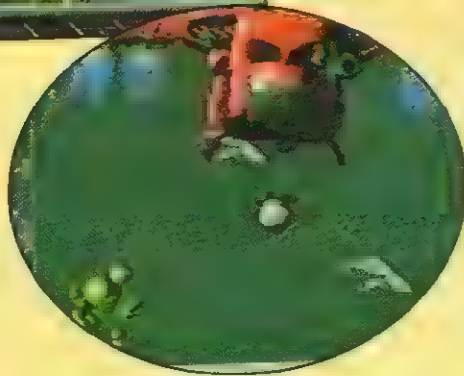
Cores vivas e movimentação perfeita combinados com transformações e fases de bônus com visual diferente é o que você vai encontrar em Vectorman. O game é da Blue Sky e traz um personagem bem simpático à telinha. Vectorman é um robô feito de bolinhas e que, encontrando itens apropriados, pode "morfar" e usar novos poderes para zerar a fase com maior facilidade. Os cenários geralmente têm o céu como fundo, dando uma sensação de profundidade. O som tem uma sincronia perfeita com os movimentos do personagem e compõe um clima legal pra jogar.



### Day 1

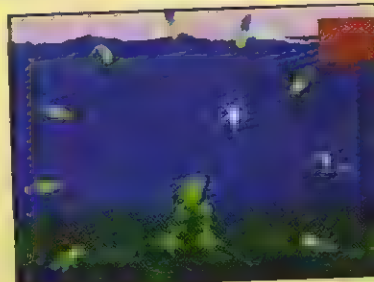
Geralmente você encontra os chefes de fase na parte inferior da tela, depois de ter fuçado a valer

**Chefe-cóptero.**  
Atire somente no meio



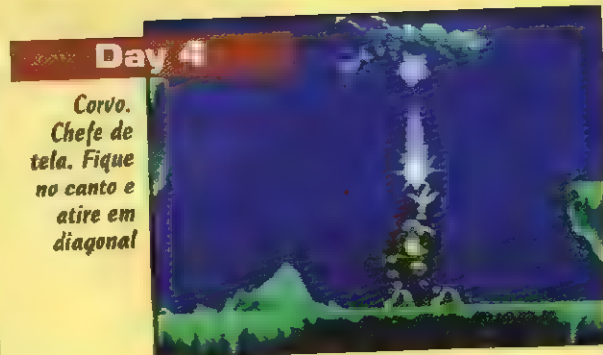
### Day 2 (bônus)

Você é o carrinho e deve destruir a mão para derrubar o bicho



### Day 3

Belo tiro! Este explode tudo na tela. Fácil, fácil!



### Day 4

**Corvo.**  
Chefe de tela. Fique no canto e atire em diagonal



### Day 5

Este bedel aparece em alguns momentos. Atire no braço dele, passe por detrás e atire de longe



## DIFERENTE OU NÃO?

A Sega fez altos estardalhaços para este lançamento e a revista americana EGM o aclamou como "o game que traz uma nova vida ao Mega Drive". Mas Vectorman tem o já tradicional esquema de pegar itens, ir fundo nas fases e enfrentar o chefe final. Onde é que o game muda? Bem, ele tem um visual legal e morfes todos bem sacados. Além disso, tem uma boa dose de dinamismo, resultado da combinação de sons e cores como o próprio andar do personagem. E as fases de bônus quebram a monotonia do jogo como um todo. Só mesmo jogando pra sentir esta clima.

## LIMPANDO O PLANETA

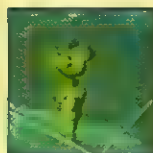
Em 2049, além dos humanos, a Terra é habitada por robôs que limpam o planeta dos restos da destruição atômica. As tarefas são coordenadas por televisores espalhados por toda a Terra. Mas um rebelde, com o sugestivo nome de Warhead (Cabeça de Guerra), domina a emissora central e passa a televisar mensagens que induzem os robôs a construir armas para serem usadas contra os humanos. Vectorman estava fora do planeta e, quando volta, percebe que só ele poderá impedir esta loucura.

Cada fase é um dia de trabalho e são 16 ao todo. O tempo é contado e você deve ficar de olho na sua energia. As etapas de bônus acrescentam pontos e também são contadas como dias de trabalho, o que muda nelas é o visual. Então, à luta!

## MUITOS TIROS

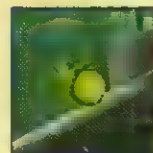
Vectorman encontra vários tipos de tiro. Seu uso é temporário e eles são indicados no marcador, no canto esquerdo. São eles o Rapid Fire (tiro comum), Wave (em ondas espalhadas), Bolo (o mais poderoso, deve ser usado contra robôs) e Orb (destrói tudo na tela e é um tiro único). Há ainda o escudo nuclear, que dá proteção temporária.

## OS MORFS



*Como britadeira, ele fura paredes e abre passagens no chão*

*Mude para bomba para detonar paredes ou explodir tudo*



*Como foguete, seu robô voa sem ter de ficar pulando*

*Dá para andar na água, mas às vezes é mais fácil nadar.*



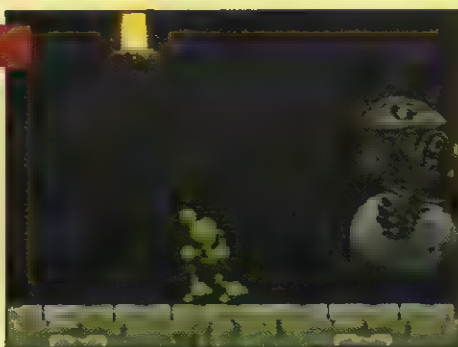
*Vire míssil para subir nas telas sem ter muito trabalho*

*Atravessar paredes é uma boa com o*



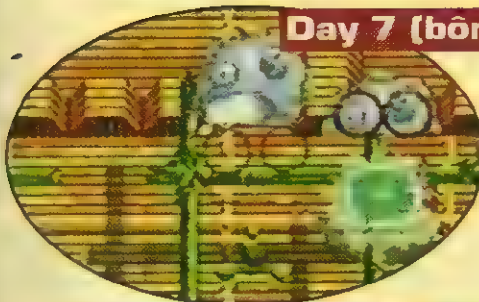
### Day 6

*Clockwork é derrotado com um tiro na cabeça... se você conseguir encontrá-la*



### Day 7 (bônus)

*Escale como uma lagartixa e destrua as patas mecânicas*



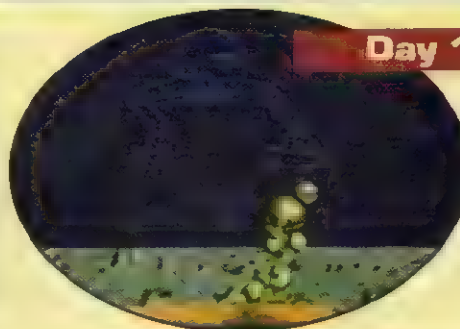
### Day 12

*Aqui o bedel está morto. Dê a volta por ele indo por baixo e subindo à direita*



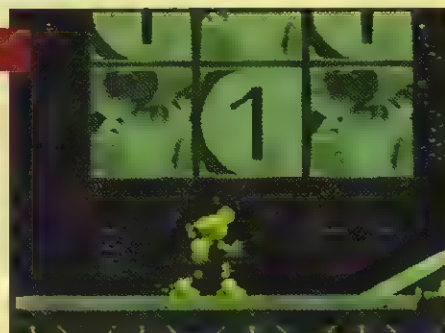
### Day 14

*Os chefes estão desenhados na parede e a Piranha é a mais difícil. Pule por cima, atire à meia distância e depois saia correndo*



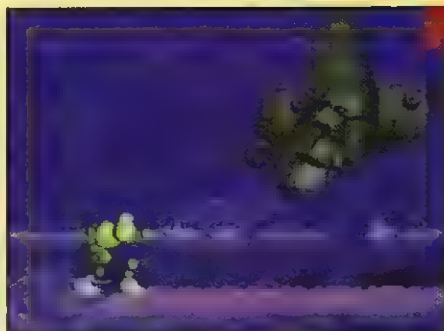
### Day 15

*Esconderijo do chefe. Repare bem nas animações dos painéis com a cara do vilão*



### Day 16

*É ele! Não se preocupe. O cara é corinha. Atire dos cantos bem na cara dele*







## WEAPONLORD Namco

Luta - 1 a 8 jogadores  
alternados

### MEGA

GRÁFICO ●●●●●  
SOM ●●●●●  
DESAFIO ●●●●●  
DIVERSÃO ●●●●●  
JOGABILIDADE ●●●●●  
ORIGINALIDADE ●●●●●

### SNES

GRÁFICO ●●●●●  
SOM ●●●●●  
DESAFIO ●●●●●  
DIVERSÃO ●●●●●  
JOGABILIDADE ●●●●●  
ORIGINALIDADE ●●●●●

Um game de luta inovador em técnicas de defesa, fator um tanto esquecido pelas softhouses. Obrigatório para quem gosta de game de luta

## COMANDOS

### MEGA DRIVE

F1	Botão A
F2	Botão B
F3	Botão C
B1	Botão X
B2	Botão Y
B3	Botão Z

### SUPER NES

F1	Botão Y
F2	Botão B
F3	Botão A
B1	Botão L
B2	Botão X
B3	Botão R

# Weaponlord

Não! Este não é apenas mais um game de luta. Este é um novo game de luta! A Namco entrou de sola no gênero "fight" e caprichou pra não cair na mesmice. De cara, contratou da Capcom dois dos criadores de Street Fighter, James Goddard e Dave Winstead, encomendando um game diferente. O resultado é arrasador. Para vencer em WeaponLord você precisa usar estratégias de defesa, em vez de apenas colocar o Direcional para trás. Sua defesa é sempre uma sequência de movimentos, que pode ser um contra-ataque ou iniciar combos de ataque. Além disso, só seis personagens lutam. Enfim, um cart de luta inovador.



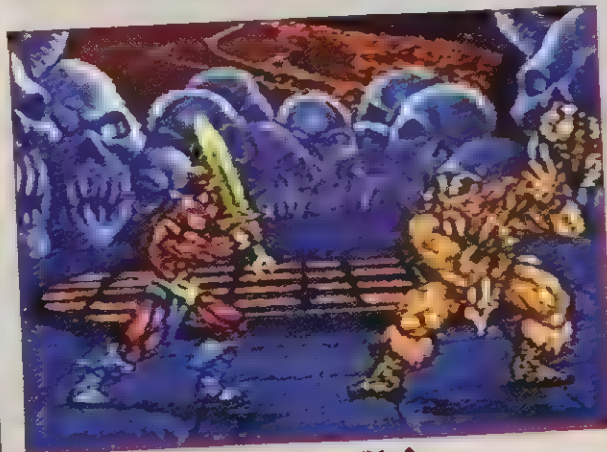
## ESTRATÉGIAS DE DEFESA

A grande inovação: os movimentos de defesa permitem contra-atacar seu rival

### THRUST BLOCKING

#### (Defesa contra espada)

Um bloqueio que permite contra-atacar e iniciar combos. O movimento é o mesmo para todos os personagens.  
Air Thrust Block - No alto, segure F1 ou B1, ↓  
Mid Thrust Block - Segure F1 ou B1, →  
Low Thrust Block - Segure F1 ou B1, ↓



High Thrust Block - Segure F1 ou B1, ↑

### POWER DEFLECT MOVES (Esquivas)

Permitem desviar dos ataques adversários com perfeição. Mas só devem ser usados por quem já tiver as manhas dos movimentos mais simples. Cada personagem tem o seu.

### GUARD DROPPING (Quebrar defesa)

Movimentos para quebrar a guarda do inimigo. Também neste caso, cada personagem tem o seu.

### WEAPON-TO-WEAPON BLOCKING



É uma defesa para as armas. O movimento é automático e todos os personagens têm o seu

### OS DEATH MOVES

Estes movimentos correspondem aos Fatalities de Mortal Kombat. Eles devem ser executados num combo round decisivo e quando seu oponente estiver só com fiozinho de vida. Dá pra fazer vários Death Moves mesmo tempo contra sua vítima!





## OS RIVAIS DE DEMONLORD

Numa era de conquistas sangrentas, o tenebroso império de DemonLord domina o planeta. Destruindo inimigos através de combates mortais, ele reina absoluto sem regras e sem misericórdia. Essa norma durou até que uma profecia foi anunciada: "Quando a noite for violenta e a lua sangrar, uma criança nascerá. Quando homem, ela combaterá o Senhor dos Demônios e ele conhecerá a mão de Weaponlord". Duas décadas depois, DemonLord organiza um torneio entre as seis pessoas que nasceram naquela noite, para tentar cercar seu oponente. Você poderá viver esse torneio e se revelar o único Weaponlord capaz de enfrentar o diabólico e maligno vilão.

## MODOS DE JOGO

Weaponlord não foge à regra dos principais clássicos de luta já lançados para estes sistemas quanto aos modos de jogo. No Story Mode você pode selecionar um personagem e lutar com ele até o confronto final com o poderoso Zarak, o DemonLord. Já no Arcade Mode dá para você jogar sozinho ou a dois, com um amigo, escolhendo os personagens, mas sem ver o final verdadeiro. O melhor de todos os modos é o Versus. Até oito caras podem jogar (apenas revezando o controle), em lutas de apenas um round (Single) ou até cinco rounds. E mais: nos modos Arcade e Versus você pode lutar com Zarak. Ele aparece na tela de escolha de personagens, bastando selecioná-lo.

## AS DUAS VERSÕES

O jogo da Namco saiu em versões simultâneas para Mega Drive e Super NES. Em ambas, os gráficos e os cenários têm um visual tipo game do Neo Geo. A jogabilidade é muito boa e os joysticks, depois de configurados, funcionam bem. Você só vai ter de se acostumar às letras numeradas dos golpes. Os Movimentos "F" sempre atingem seu adversário por cima, enquanto os Movimentos "B" pegam o inimigo pelos lados. As imagens desta matéria são da versão lançada para o Super Nintendo, apenas por uma questão de conveniência. Mas não há mudanças significativas entre esta versão e a que foi feita para o Mega Drive. Em qualquer sistema, boa batalha, senhor!

## STAR TWO-IN-ONE COMBOS (Combos 2 em 1)

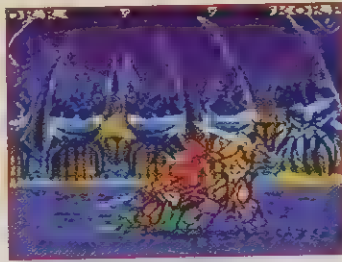
É o maior truque do jogo e quem sabe usar vira fera. Trata-se do seguinte: você aperta um botão qualquer (F ou B) e emenda o comando completo de um outro golpe, criando um combo. Dá pra emendar vários golpes, criando

combos que acertam até 7 vezes o adversário. Aguarde, para breve, matéria especial com combos pra você detonar. Por enquanto, fique com esse exemplo. Se você pegar jeito, já sai barbarizando.

### Jumping-in Combo



1 - Pule em cima e aperte F3



2 - Segure ↓ e aperte F1



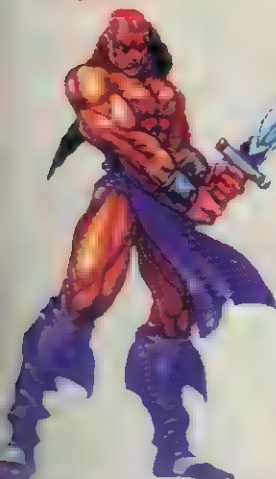
3 - Aperte B2 (nesse momento, acione o 2 em 1)



4 - Segure F3 e faça ↑ ↗ ↓

## OS GUERREIROS DA LUA

### Korr



Tem 130 kg e 1,89m. Ele e os outros têm 25 anos

### SPECIAL MOVES

Heart Strike - Segure B2 ou B3, ↑ ↑ ↓  
Double Flame Strike - Segure B2 ou B3, ↓ ↘ → ↘  
Power Deflect - Segure F2 ou F3, → ↘ ↓ ↘  
Knee Tarok - → ↘ ↓ ↘ →, F3  
360 Flame Strike - Segure B2 ou B3, → ↑ ↗  
Guard Drop: Power Kick - ← → + B2 ou ← → + B3  
Fire Storm - Segure F2 ou F3, ↑ ↗ ↓  
Tarok Strike - Segure F2 ou F3, ↘ ↓ ↘ →

Elbow Smash - →, → + F2 ou → + F3

Gut Smash - ← ↘ ↓ ↘ →, F2 ou F3

Power Push - → ↘ ↓ ↘, F2 ou F3

### DEATH MOVES

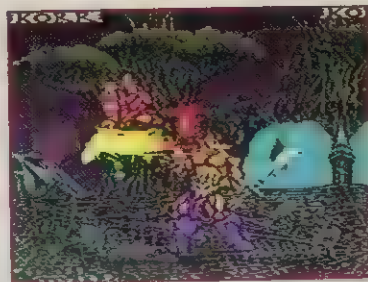
Decap - Use o Tarok Strike

Brain - Use o Tarok Strike novamente na cabeça caindo

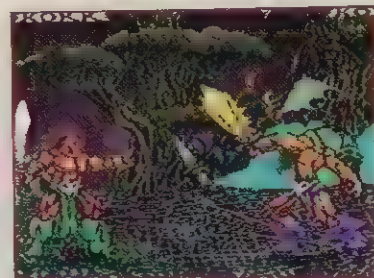
Pulp - Use o Heart Strike depois de jogá-lo no chão com o Elbow Smash



Double Flame Strike



360 Flame Strike



Fire Storm



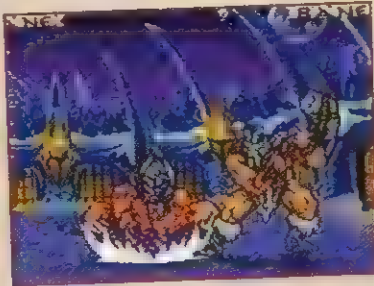
# Bane



Tem 2,02m e pesa 180kg

## SPECIAL MOVES

Head Rocker - → ↓ →, B2 ou B3  
 Berserker - Segure F2 ou F3, ← → ↗  
 Power Deflect: Power Hammer - ← ← ↓, F2 ou F3  
 Guard Drop: Iron Fist - ← ← ↓ →, B2 ou B3  
 The Mutilator - ↓ ↓ + B2 ou B3  
 Hammer Blast - Segure F2 ou F3, ↑ ← ↓  
 Cursed Kick - Segure F2 ou F3, ↘ ← →  
 Curse Slam - Segure B2 ou B3, → ↗ ↑ ↓  
 Skull Crusher - Segure B2 ou B3, ← ↗ ↑ ↗  
 Fang Gutter - ← ← →, F2 ou F3



The Mutilator



Skull Crusher



Berserker



Fang Gutter

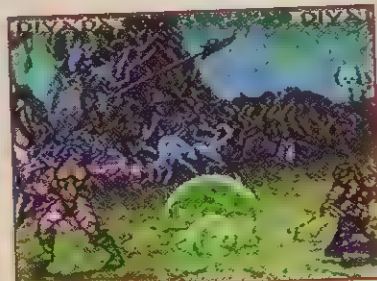
# Divada



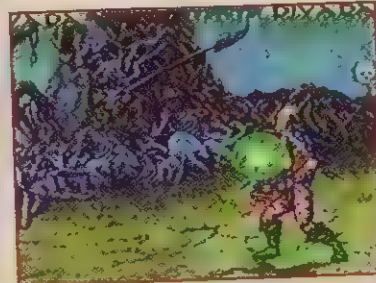
Tem 95kg e mede 1,82m

## SPECIAL MOVES

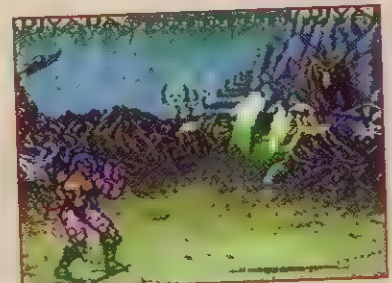
Ground Blast - Segure B2 ou B3, ↗ ← ↓  
 Power Flip - Segure B2 ou B3, ↓ ↗ → ↓  
 Orb of Souls - Segure B2 ou B3, ↑ ↑ ↗  
 Guard Drop: Heel Kick - →, → + F2 ou F3  
 Power Deflect: Hell Deflect - Segure F2 ou F3,  
 ← ← ↓ ↘ →  
 Soul Drill - ← ← →, B2 ou B3



Ground Blast



Orb of Souls



Soul Drill

Psycho Blades - Segure F2 ou F3, ↑ ↗ ←  
 Death Whirl - → ↗ ↓, F2 ou F3  
 Soul Displacer - Segure F2 ou F3, ↓ ↓ ↘

## DEATH MOVES

Decap - Use o Power Flip  
 Degut - Use o Psycho Blades  
 Brain - Use o Power Flip na cabeça caindo  
 Ground Decap - Use o Power Flip no inimigo caído

# Talazia



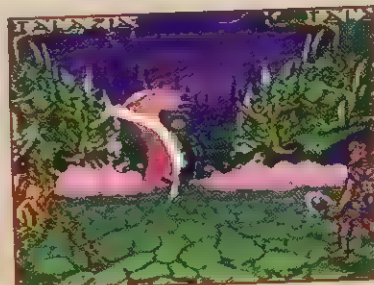
Mede 1,73m, pesa 73kg

## SPECIAL MOVES

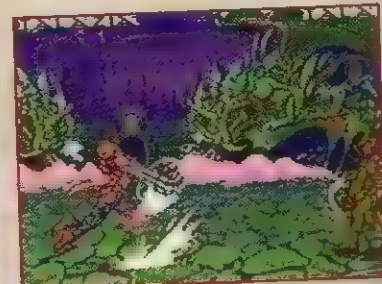
Air Tear - Segure B2 ou B3, ↑ ↗ →  
 Air Frenzy - Segure F2 ou F3, ↑ → ↗  
 Prey Launch - ← ↓ →, B2 ou B3  
 Phoenix Strike - Segure B3, ← ← ↓ ↓  
 Rip Claw - Segure F2 ou F3, ← ← ↓ ↘  
 Reverse Claw - Segure B2 ou B3, ↑ ↑ ↓  
 Talon Blade - ← ↓ ←, B2 ou B3



Air Tear



Phoenix Strike



Double Talon Strike

Power Deflect: Shadow Deflect - ↓ ↘ ←,  
 F2 ou F3

Reverse Claw - Segure B2 ou B3, ↑ ↑ ↓  
 Guard Drop: Falcon Strike - Segure F2 ou  
 F3, ↑ ↗ ←  
 Kick Up - → ↗ ↑, F3  
 Double Talon Strike - Segure B2 ou B3, → ↓ →



# Zorn



Pesa 102kg e mede 1,86m

## SPECIAL MOVES

Guard Drop: Shield Crack - Segure B2 ou B3, ↑ ← ↓  
 Power Deflect: Scream Shield Smash - Segure B2 ou B3, → ↑ →  
 Hell Grinder - Segure ← 2seg, →, B2 ou B3  
 Axe Trip - ← → ↓ ↘, F2 ou F3  
 Ancient Axe - ← ↘ →, B2 ou B3  
 Corpse Striker - Segure ↓ + B2 ou B3 2seg, ↑ ↗  
 Demon Axe - Segure ← + F2 ou F3 2seg, ↘ →  
 Hell Fire - Segure F2 ou F3, ↓ ↘ ↑  
 Axe Lift - Segure F2 ou F3, ↑ ↖  
 Roll Attack - → ↘ ↙, B2 ou B3  
 Power Deflect: Scream Shield Smash - Segure B2 ou B3, → ↑ →  
 Ancient Axe - ← ↘ →, B2 ou B3

## DEATH MOVES

Decap - Use o Demon Axe  
 Brain - Hell Fire na cabeça caindo  
 Ground Decap - Use o Corpse Striker no inimigo caído (acerte o pescoço)



Demon Axe

# Jen-Tai



Pesa 120kg e mede 2,07m

## SPECIAL MOVES

Down Strike - Segure B2 ou B3 ↑ ↑ ↓  
 Aura Strike - ← ↓ ↘ ↙, B2 ou B3  
 Backhand Blast - Segure B2 ou B3, ← ↖ →  
 Back Blade Strike - Segure F2 ou F3, ← ↘ ↓ ↘ →  
 Ram Toss - Segure F2 ou F3, → ↗ ↑ ←  
 Power Deflect: Shield Toss - Segure B2 ou B3, ↓ ↘ →  
 Guard Drop: Reverse Kick - ← → + B2 ou → + B3  
 Death Blade Frenzy - Segure F2 ou F3, ↘ ↓ →



Back Blade Strike

Leg Breaker - ↓ ↘ →, F2 ou F3  
 Shield Spike - ←, → + F2 ou → + F3  
 Death Blade Frenzy - Segure F2 ou F3, ↘ ↓ →  
 Leg Breaker - ↓ ↘ →, F2 ou F3

## DEATH MOVES

Pulp - Nocauteie com o Leg Breaker e use-o de novo  
 Ground Decap - Down Strike no pescoço do inimigo caído

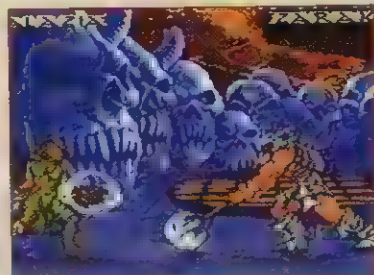
# Zarak



O chefe pesa 197kg e mede 2,16m

## SPECIAL MOVES

Chaos - Segure B2 ou B3, → ↑ ↗  
 Warp Spider - Segure B2 ou B3, ↑ ↖ ←  
 Inferno - → ↘ ↙, B2 ou B3  
 Guard Drop: Power Vault - ← ↘ →, F2 ou F3  
 Power Deflect: Web Stap - Segure ← + F2 ou F3 2seg, →  
 Widow's Grips - Segure ← + B2 ou B3 2seg, ↘ →  
 Guillotine Strike - Segure ↓ + B2 ou B3 2seg, ↑ ↗  
 Web Rip - → ↘ ↙, F2 ou F3  
 Power Slice - Segure F2 ou F3, ↑ ↗ ←



Guillotine Strike

Chaos - Segure B2 ou B3, → ↑ ↗  
 Inferno - → ↘ ↙, B2 ou B3

## DEATH MOVES

Ground Decap - Use o Guillotine Strike no inimigo caído

# ES-TRA-ÇA-LHE.

**GAMES ESPECIAL** **SÓ DICAS** **FRUTUOSAS PARA MAIS DE 140 JOGOS**

**MACETES PARA 24 GAMES DE PC**

**DESTACANDO:**  
 KILLER INSTINCT: TONELADA DE GOLPES  
 PRIMAL RAGE: FATAIS ANIMALESÇOS  
 MORTAL KOMBAT 3: AS MANHAS DO ARCADE

**SNES MEGA 3DO SATURN PLAYSTATION**

# AÇÃO REVISTA GAMES ESPECIAL JÁ NAS BANCAS







## THE MASK New Line New Media

Aventura - 1 jogador  
16 Mega

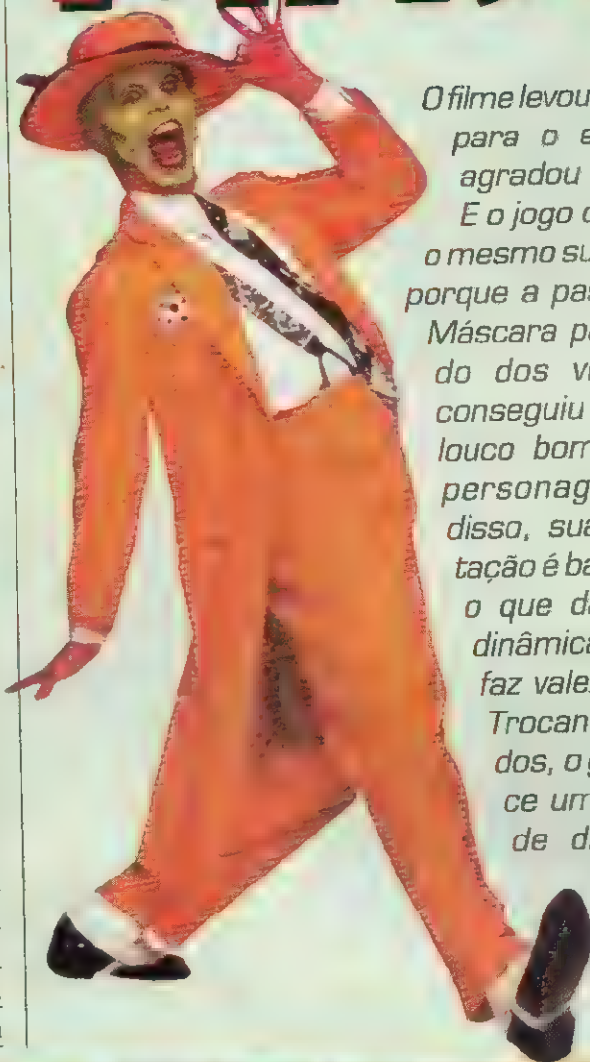
GRÁFICO ○○○○  
SOM ○○○○  
DESAFIO ○○○○  
DIVERSÃO ○○○○  
JOGABILIDADE ○○○○  
ORIGINALIDADE ○○○○

Os efeitos especiais do filme  
são ótimos no game. O  
esquema é dinâmico e o de-  
safio é legal e equilibrado

### COMANDOS

←	Tornado
← + ↑	Armas
←	Soco
←	Martelada
← + ↑	Correta
←	Pulo
← + ↑	Superpulo
←	Anda na ponta dos pés
←	Corre
← + ↓	Deslizada
← + R	Supercomida

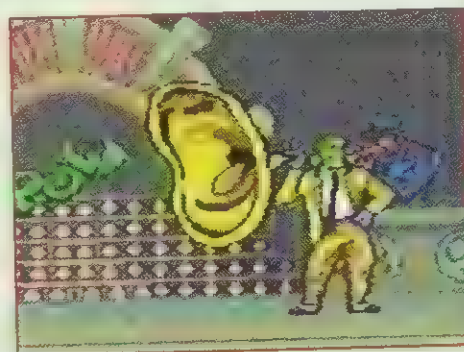
# THE MASK



O filme levou Jim Carrey para o estrelato e agradou multidões. E o jogo deve atingir o mesmo sucesso. Isto porque a passagem do Mascarão para o mundo dos videogames conseguiu manter o louco bom-humor do personagem. Além disso, sua movimentação é bastante ágil, o que dá uma boa dinâmica à ação e faz valer o desafio. Trocando em miúdos, o game merece um certificado de diversão garantida. Debulhe e curta pra valer.

## MALUCÃO

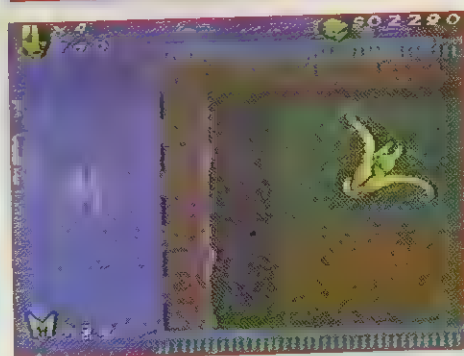
As transformações (Morphs) do Mascarão são, de longe, as coisas mais legais do game. O elegante personagem roda como um Tornado, pula bem alto, corre a milhão, empunha uma porrada de armas e solta um tremendo som de trombeta. Todas estas transformações são baseadas em algumas cenas do filme e, quando utilizadas, gastam o marcador de Morph no pé da tela. Para recuperar, pegue os EMES verdes. Os corações verdes repõem a energia, as máscaras dão vidas, o dinheiro e as esmeraldas servem para a pontuação. O game tem sete fases e o lance é explorar ao máximo o cenário, atrás de itens.



Quando o mascarão usa a trombeta, sai de perto! Cara barulhento!

## EM BUSCA DA CARA-METADE

### STANLEY'S APARTMENT



Os aparelhos de ar-condicionado levam você para outras áreas do cenário. Basta pular e apertar ↑



Quando você fica muito tempo sem agir, o Mascarão começa a chamar a sua atenção. Folgado.

o Mascarão e deve impedir tudo, trazendo suas loucuras na telinha.



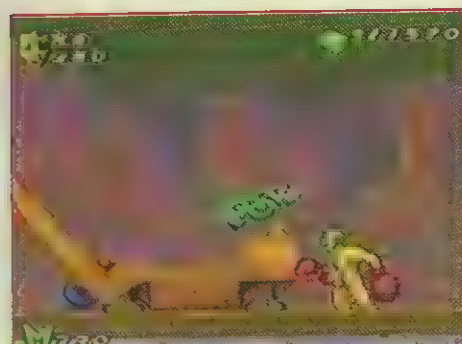
Ache a essa velha com espingarda. Detone o relógio e depois desça o martelo na figura



## THE STREETS OF EDGE CITY



Suba nos parapeitos e tome cuidado com os sacos de lixo que são jogados



Carrinho no pedaço: primeiro destrua o motor do guindaste; depois ataque a frente do carro



O chefe desta fase avança com um lança-chamas. Use o Tornado e acabe com o fogaréu

## EDGE CITY BANK



Chefe mal-educado, ele atira e arrota. Ponha-o na linha com o martelo. Tenha paciência pois o chefe é resistente

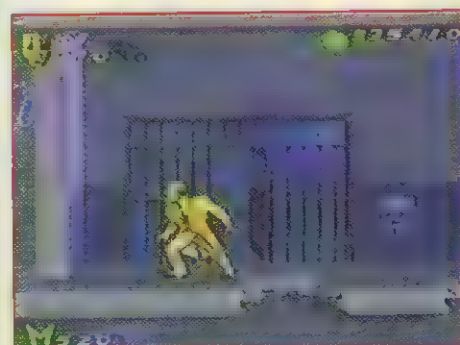
## LANDFILL PARK

Aproveite a força dos gêiseres para subir e explorar a copa das árvores



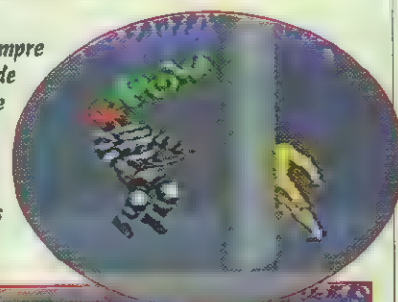
Chefe embaçado, o cara tem um foguete nas costas. Decore a sequência dos ataques e acerte suas costas com o martelo várias vezes

## EDGE CITY JAIL HOUSE



Aperte ↑ na frente desta chave para desativar a eletricidade na porta

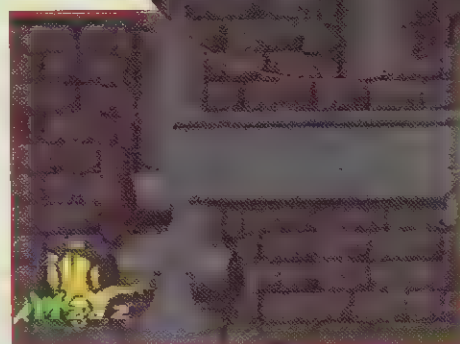
Pule sempre atrás de postes e pilares para faturar itens



Antes de enfrentar o chefe, entre atrás deste pilar e encontre Milo, o seu fiel cão. Assim você vai para a luta com mais energia e Morph

## SEWERS

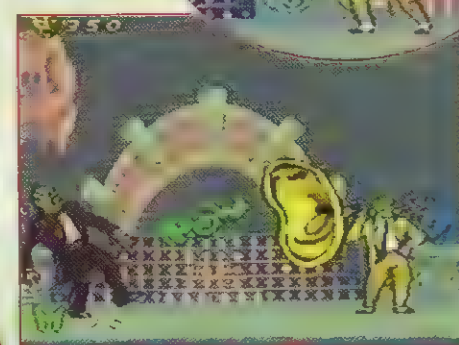
Suba rápido por estas pedras que entram e saem da parede. Decore a sequência



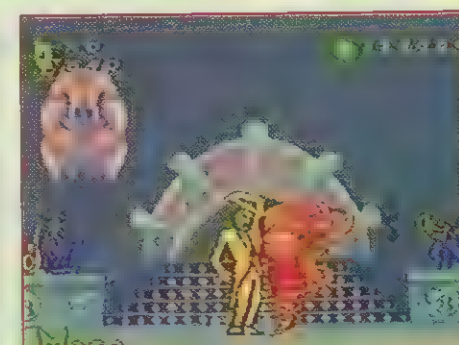
Quando estiver caindo, junto desta parede, aperte ↑. Você passa para outro lugar

## THE COCO BONGO CLUB

Aproveite as notas musicais do saxofonista; a nota simples recupera sua energia e as duplas repõem o Morph



Agora é detonar o chefe para libertar a sua linda garota. Dê umas deslizadas e use a trombeta para mantê-lo à distância. Recupere-se com as notas musicais e seja paciente, pois demora um tempinho



Depois de debulhar o chefe, é hora de rodopiar pelo salão. Só alegria!





## HEAD-ON SOCCER/ US Gold

Esporte - 1 a 5 jogadores  
16 Mega

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○○○
JOGABILIDADE	○○○○
ORIGINALIDADE	○○○○

O game vale pela descontração e simplicidade. Para jogar em até 5 carinhinhas é preciso usar o adaptador Multiplayer

## COMANDOS

### Com bola em jogo

A	Troca de jogador controlado
B	Passa/ Dá carinhão
Y	Chuta/ bate faltas e pênaltis
X	Cabeçada

### Goleiro

B	Arremessa (se for tiro de meta, chuta fraco)
Y	Chute
Y + direcional	Defende pênalti

### Star Players (craques)

A	Chute especial
L	Toca para trás
R	Cruza

★ Os juizes deste cartucho não são muito rigorosos e às vezes é preciso resolver a parada na camaradagem. Olha lá: chega de violência no futebol

★ Conferimos a versão para Mega na edição nº 90

# HEAD-ON SOCCER



## Modos de jogo

Como de costume, no Exhibition rolam partidas simples. O Tournament é o campeonato, com 28 times divididos em quatro grupos de sete: Ásia, África, América e Europa, nesta ordem. Conforme você avança, ganha o direito de inscrever estrelas do futebol (Star Players - craques). Você tem boa variedade de atletas, mas eles jogam em posições específicas em campo e você só pode inscrever um jogador por vez, conforme vence. Os feras poderão montar um time de estrelas.



As animações são meio estranhas. Esse gordão parece ser o massagista...



Nos pênaltis, pinta essa bolinha, indicando a direção e a altura do chute. Aperte Y quando ela estiver no local desejado

**S**e você ainda se enrola com games de futebol cheios de táticas, estratégias e opções, experimente este. O esquema é simples, direto e você não tem que ser nenhum estrategista. O que vale é pôr a pelota para rolar e são 51 seleções para escolher! Os gráficos e os sons não são exatamente um assombro, mas dão pro gasto. Agora, jogador crioulo na seleção da China é viagem! É ou não é?



Nos escanteios e nos tiros de meta uma mira indica onde a bola vai cair

Cobrança de falta é coisa para fera. Encha o pé e use o Direcional para dar aquele efeito de Roberto Carlos



## Options

Aqui você determina a duração dos tempos (de 1 a 5 minutos), um dos três níveis de dificuldade (Easy, Medium, Switches), Nalis você decide se quer replay, animações de gols (Cameos), e a rotação de faltas (Aggro)

Dá para controlar o replay como uma fita no vídeo. Inclusive com direção a Slow Motion (câmera lenta)





Entre agora num mundo fantástico onde  
o dono de todas as conquistas é você!

# First Quest<sup>TM</sup>

Advanced Dungeons & Dragons  
A PRIMEIRA MISSÃO



FIRST QUEST<sup>TM</sup>  
tem tudo pra você  
começar a jogar RPG,  
e mais:  
miniaturas, dados e  
um CD de áudio  
**GRÁTIS!**



Todo o processo dos Role Playing Games, passo a passo: regras e informações básicas, o ambiente das masmorras e mansões, personagens, armas, combates, magias... Tudo pra você começar a trilhar, em grande estilo, o caminho da aventura e da fantasia!

Além de livros, fichas, cenários e muitos outros itens, este super kit vem ainda com 6 dados, 6 miniaturas e 1 compact disc com aventuras e efeitos especiais pra você jogar com seus amigos e se divertir muito mais

Se este lançamento não for encontrado nas bancas e livrarias, ligue para (011) 810-6800 e veja como consegui-lo.

## First Quest<sup>TM</sup>

Advanced Dungeons & Dragons  
A PRIMEIRA MISSÃO

À venda em 2 edições. O CD vem no nº 2.



NAS BANCAS E LIVRARIAS ESPECIALIZADAS





# SPEEDY GONZALES LOS GATOS BANDIDOS

Acclaim/  
Sunsoft

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○○○

A repetição das telas torna o game meio chato e não há inimigos ou macetes bem-sacados. Tô na média



Si, amigo! Este é o game "del ratito"! mais rápido do México. Um cart que demorou à beça pra sair: a versão de Game Boy já está até velha. O game de Ligeirinho começa com muito pique e depois cai numa repetição sem graça. Mas os gráficos de desenho animado são legais e há 17 simpáticas melodias mexicanas pra compensar! O ratinho deve percorrer sete fases para libertar os colegas, sequestrados pelo trio Los Gatos Bandidos. Embarque nessa!

## AI, AI, CARAMBA!!!

As fases são com duas ou mais partes, sem mudança de cenário. Você precisa resgatar uma quantidade certa de ratos em cada uma, com tempo contado. São duas vidas e três Continues pra começar e rolam itens adoiado. Fuce todos os cantos, pois há ratos em locais muito loucos.

## ITENS

**Queijo** - Pontos; 100 dão velocidade extra

**Sapato** - Rapidez

**Rosto** - Vida extra

**Coração** - Repõe um coração de energia

**Coração que pisca** - Dá mais um coração no marcador

**Pimenta** - Para cuspir fogo

**Relógio** - Aumenta o tempo

## PARTE 2



Os ratos estão bem escondidos, geralmente nos subterrâneos



Os espinhos não tiram energia; eles matam mesmo. Cuidado

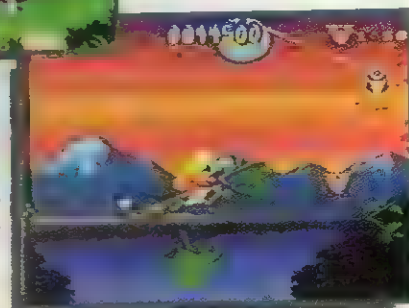
## SURELY WOOD

Vasculhe árvores, casas e locais com as interrogações de queijos para faturar itens. Para pular os espinhos, volte e tome impulso.

## PARTE 1

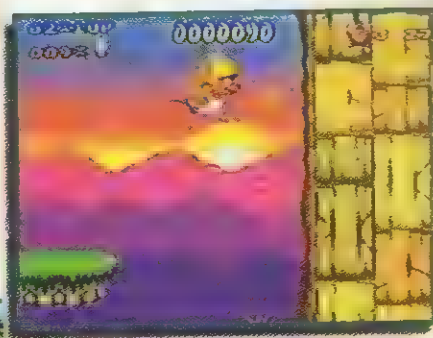


Desacelere ao ver uma placa de advertência, pois vem perigo pela frente, como gaiolas ou espinhos

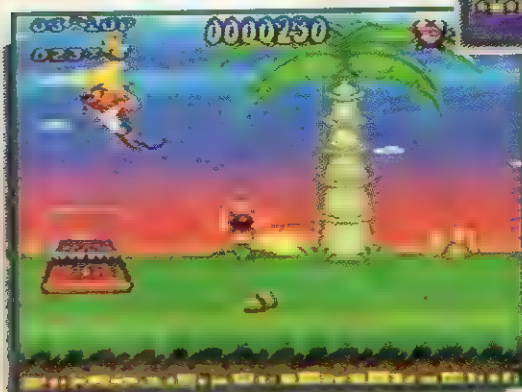


Para chegar ao outro extremo da tela, muitas vezes é preciso ir pelas árvores

## PARTE 1



O muro esconde uma passagem secreta. Pape uma vida esperta



As ratoeiras dão impulso e, sabe como é, há sempre coisa boa no alto

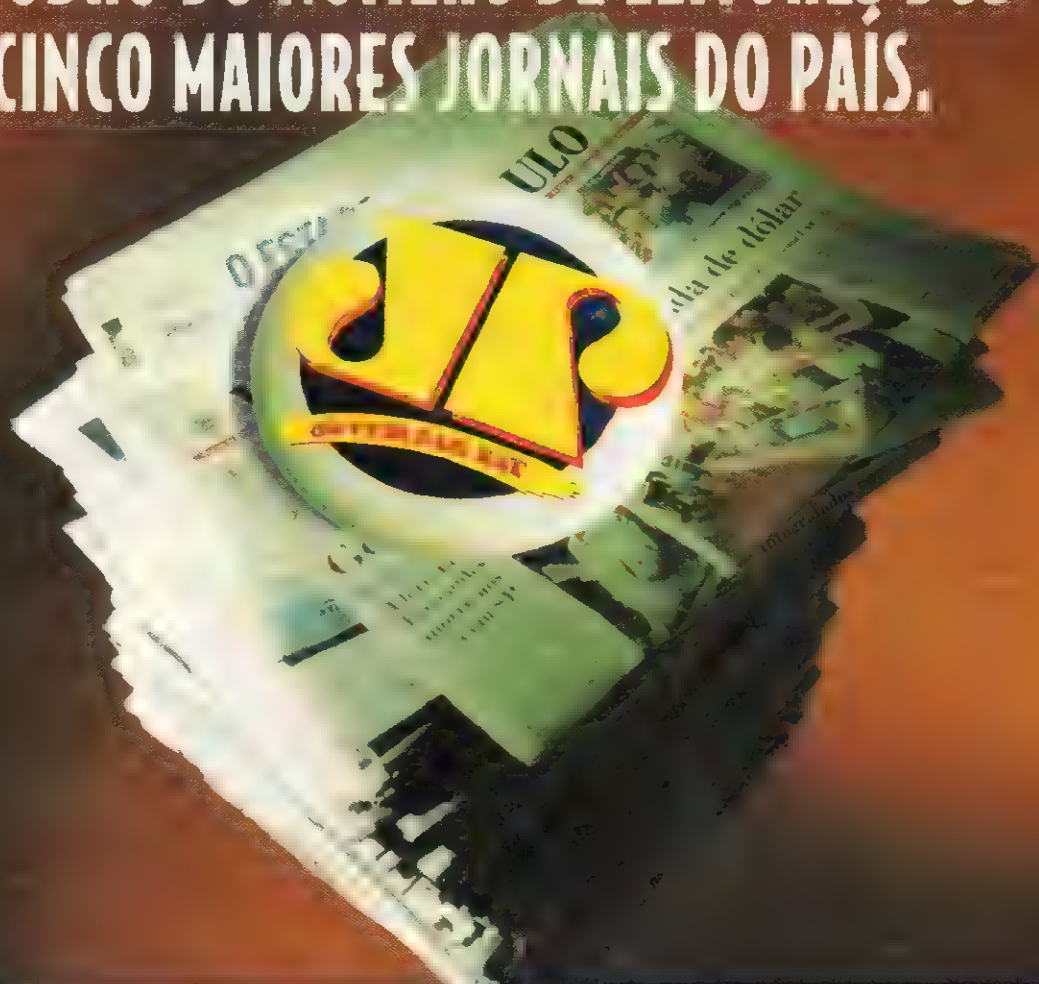


## BOSS

Após completar duas fases aparece um dos três Gatos Bandidos. Basta chutá-lo. Quer mais baba que isso?



**SÓ PARA LEMBRAR QUE A  
JOVEM PAN SAT TEM 15 MILHÕES DE OUVINTES.  
O DOBRO DO NÚMERO DE LEITORES DOS  
CINCO MAIORES JORNAIS DO PAÍS.**



Jovem Pan Sat FM. Primeira emissora pública AB de 15 a 29 anos. A principal opção de rádio em qualquer horário. 32 afiliadas presentes em 17 dos 27 Estados brasileiros. A maior cobertura nacional. O menor custo por mil no target. Para quem você vai anunciar o seu produto? Para 6 milhões de leitores de domingo ou 15 milhões de ouvintes diários?

São Paulo (SP) 100,9 MHz • Araras (SP) 107,7 MHz • Belém (PA) 102,3 MHz • Belo Horizonte (MG) 99,1 MHz  
Campinas (SP) 89,9 MHz • Curitiba (PR) 102,9 MHz • Florianópolis (SC) 99,3 MHz  
Fortaleza (CE) 94,7 MHz • Goiânia (GO) 88,5 MHz • Ilópolis (SP) 101,5 MHz • Jacareizinho (PR) 89,5 MHz  
João Pessoa (PB) 101,7 MHz • Joinville (SC) 101,3 MHz • Macapá (AP) 94,5 MHz • Maceió (AL) 102,7 MHz  
Marília (SP) 100,9 MHz • Maringá (PR) 101,4 MHz • Osório (RS) 103,1 MHz • Piracicaba (SP) 103,1 MHz  
Porto Alegre (RS) 100,5 MHz • Porto Velho (RO) 96,9 MHz • Recife (PE) 88,7 MHz • Rio de Janeiro (RJ) 94,9 MHz  
Salvador (BA) 102,5 MHz • Santos (SP) 95,3 MHz • São Carlos (SP) 90,7 MHz • Teresina (PI) 94,1 MHz  
Tubarão (SC) 103,7 MHz • Uberaba (MG) 103,7 MHz • Vitória (ES) 92,5 MHz • Volaporação (SP) 92,1 MHz

**15.000.000**

**JOVEM PAN SAT**







# MULTIMÍDIA

# PRIMAL RAGE

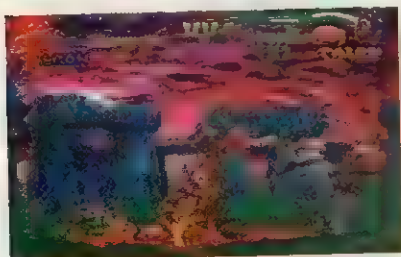
*Dinossauros carnívoros lutam para sobreviver neste sucesso dos fliperamas*

Divirta-se dilacerando o adversário ou mastigando os pobres humanos. O visual é demais!

**O**s dinossauros da Time Warner chegam pra mastigar seus stress e o seu saco cheio! Primal fez um razoável sucesso nos fliperamas e já foi lançado para Mega e SNES. Logicamente, esta versão é melhor que a dos videogames. Mas perde fácil do arcade. Para começar, a jogabilidade é inferior e a inconstância das respostas chega a irritar. Em termos de sons e gráficos, o balanço é mais positivo. Dá para notar, apenas, a falta de algumas telas digitalizadas. Se você quer um clima mais Godzilla no seu PC, experimente. Aproveite os golpes para a versão SNES, que publicamos na edição nº 91.

## OPÇÕES

Entre outras coisas, dá para ajustar o número de créditos (até 10 Continues), rounds (até 5), tempo dos rounds (até 80 seg.), dificuldade (16) e a inclusão ou não de sangue e fatais (Game Gore).



O golpe fatal de Talon: a pele do rival é retalhada sem piedade



Os humanos (pobres petiscos!) idolatram o vencedor

## MODOS DE JOGO

**Left Player Arcade** - O primeiro jogador enfrenta os demais até o final.

**Right Player Arcade** - Idem para o segundo jogador.

**Left Player Training** - Luta simples entre o primeiro jogador e a CPU.

**Right Player Training** - Idem para o segundo jogador.

**Tug of War** - Dois jogadores travam um cabo-de-guerra. Quando a barra de energia de um diminui, a do outro aumenta.

**Endurance** - Dois jogadores lutam com quatro dinos cada. O personagem que perde cai fora. O tempo das lutas é infinito.

**Start 2 PI Handicap** - Lutas a dois, com escolha do Handicap (potência) dos golpes.

## MASTIGUE OS HUMANOS

Todos os comandos pra você deglutir os nerds nativos. Você configura os botões 1 e 3 nas teclas que quiser.

Armadon: 1 + 3 ↑ → ↓ ←  
Blizzard: 1 + 3, ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓  
Chaos: 1 + 3, → ↓ ↓ ↑ ↑ ↑  
Diablo: 1 + 3, ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑  
Sauron: 1 + 3, ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑  
Talon: 1 + 3 → ↓ ↓ ←  
Vertigo: 1 + 3, ↓ → ↑



Sauron é congelado por um bafo polar de Blizzard



Chaos ataca com um golpe muito sujo: até os humanos se protegem

## COMANDOS

Nossa sugestão para configurar seu teclado:

**Left Player (Primeiro jogador)**  
S (↑), X (↓), Z (←) e C (→)  
Upper Quick - H  
Upper Fierce - J  
Lower Quick - N  
Lower Fierce - M

**Right Player (Segundo jogador)**  
Setas do teclado numérico  
Upper Quick - Insert  
Upper Fierce - Home  
Lower Quick - Delete  
Lower Fierce - End

## COMANDOS DOS GOLPES JÁ PUBLICADOS

Para usar os golpes da versão SNES, veja como traduzir os comandos

SNES	LEFT PLAYER	RIGHT PLAYER
A	M	End
B	N	Delete
X	J	Home
Y	H	Insert

## PRIMAL RAGE

Time Warner Interactive  
1 ou 2 jogadores

486 SX 25 MHz, 4 MB RAM, monitor SVGA 256 cores, placas de som usuais, CD-ROM de dupla velocidade. Roda em DOS.

**Prós:** Esta versão é a mais próxima do original do arcade

**Contras:** As respostas aos comandos é ruim e prejudicou a jogabilidade

**Avaliação**

7,0

Onde encontrar: Mister CD-ROM (011) 259-0921



# MORTAL KOMBAT 3

*O vibrante e sangrento game de luta já está disponível para os micros, com o visual do arcade e algumas inovações*



Jax contra Jax. No Animality, ele se transforma em leão e devora o rival

Mesmo nos golpes acelerados, o visual se mantém limpo, sem borrões



É nesta tela que você coloca os códigos secretos, na barra inferior com os símbolos do dragão. Cada jogador controla três dos quadradinhos

A galera microira tem cada vez mais motivos para se sentir satisfeita, pois os mercados de videogames e PC trabalham cada vez mais próximos. Veja-se este MK3. A Midway está regulando o lançamento das versões para consoles 32 bits (Saturno e 3DO) e só liberou a versão para Playstation, sabe-se lá a que custo para a Sony. No entanto, a versão para micros aí está. Como pouquíssimos privilegiados já têm o console Sony, o micro é uma ótima opção para sentir em casa o gostinho do arcade. Preparem os seus Winchesters, pois o bicho vai pegar...

## JOGABILIDADE DEZ

Uma coisa que chama atenção é a excelente jogabilidade, com respostas rápidas e precisas. Os golpes, além de serem fáceis de aplicar, são exatamente os mesmos da versão arcade 2.0, que funcionam em Mega e SNES (veja nossas edições 93 e 94). Em comparação com o game do Playstation, a melhor versão doméstica, esta perde apenas nos gráficos, como já era de se esperar. O resto mantém a maravilhosa qualidade do original.

## DIFERENÇAS LEGAIS

A principal diferença que observamos é que a tela de opções pinta de cara nesta versão, na tela de abertu-

## CONTROLE OS CHEFES

No Prompt do DOS, digite: MK3 1000000 666. Assim você poderá controlar os poderosos chefes Shao Kahn, Motaro e Smoke. Atenção: Shao Kahn e Motaro só aparecem em lutas para dois jogadores.

ra. Além disso, ela traz algumas novidades: várias formas de ajuste de som, a possibilidade de quatro pessoas jogarem juntas em rede e o modo Tournament, sem necessidade de dica. Este modo, acessa um campeonato em que duas pessoas escolhem seus nove lutadores e o perdedor sai, dando lugar para o seguinte. Ficou faltando apenas a opção parar tirar o sangue das lutas, mas alguém liga? Os outros modos continuam iguais: Novice (oito lutas), Warrior (dez) e o Master (doze lutas), modo que traz o verdadeiro final do jogo. Também se manteve inalterado o esquema de cenários fatais (Stage Fatalities), Fatalities, Babalities, Friendships, Mercies, Animalities e os códigos secretos, depois da tela de seleção de personagens.



A clássica tela de seleção de lutadores. Quando você habilita Smoke, ele aparece no centro do quadro

## MORTAL KOMBAT 3

Midway

Luta - 1 a 4 jogadores em rede

486 SX, 25MHz, 4 MB RAM, 28 MB HD, monitor SVGA 256 cores, placas de sons usuais, CD-ROM de velocidade dupla. Roda em DOS.

**Prós:** É mais fácil aplicar os golpes no teclado do que no joystick. É possível jogar em rede.

**Contras:** Gráficos inferiores à versão do Playstation e o incômodo de jogar colado ao adversário no mesmo teclado.

**Avaliação**

8,5

Onde encontrar: Multigames, (011) 941-9957



## EDITORAZUL

Fundador  
Victor Civita  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda  
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos  
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes  
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo  
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

**AÇÃO  
GAMES**

### REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti  
Editor: Paulo Montoia  
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa  
Editor-Assistente: Betto D'Elboux  
Editor-Assistente de Arte: João Ailton O. Andrade  
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira  
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa  
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel  
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assen Câmara

Colaboraram nesta Edição: Correspondentes:  
Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)  
Consultores: Eduardo Murata, Ivan Cordon, Leonardo  
dos Anjos, Santiago e Wagner P. Hernandez. Tradu-  
tor: Luís Fábio Marchesoni R. Mielto. Texto: Valtécio  
Alencar. Arte: Mondrian Alvez

### STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves  
Sistemas Editoriais: Walter Toscano  
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

### PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein  
Gerente de Vendas: Afonso Palomares  
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade  
Supervisores de Contas: Maria Luíza Marot, Miriam  
Horta e Ricardo Santos  
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andraa Madrid,  
Marcelo Cataldi e Rosária Pires  
Contato: Vanessa Gregoracci  
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares,  
Mônica Rosetti e Tiekko Kuniyuk

### COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo  
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato  
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

### COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni  
Gerente de Propaganda: Vavi Zalta

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 95, novembro de 1995. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 2ª quinzena do mês. Números atrasados (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

**ANER**

**IVZ**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

# Prepare-se para arrepiar com a edição de Natal

## Nosso saco tem mais surpresas que o do papai noel

## A galera do Mega vai ficar plugada no mundo

## Turma do SNES: Linha direta com o Japão

## E um brinde em que você não vai acreditar

## EDITORAZUL

### NOSSAS PUBLICAÇÕES

#### Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo  
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportar  
CONTIGO: TV, Gente e Atualidade  
INTERVIEW: Entrevistas e Reporta  
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videog

#### Esportivas

FLUIR: Surf  
GRID: Automobilismo e Velocidade

#### Femininas

UAU: Ídolos da Juventude  
CARÍCIA: Comportamento Adoles  
BOA FORMA: Beleza, Fitness e S  
HORÓSCOPO: Horóscopo e Pre

#### Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Via  
Natureza e Ecologia  
SAÚDE É VITAL: Prevenção e S

#### Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

#### Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO  
HORÓSCOPO ANUAL  
GUIA DE VÍDEO

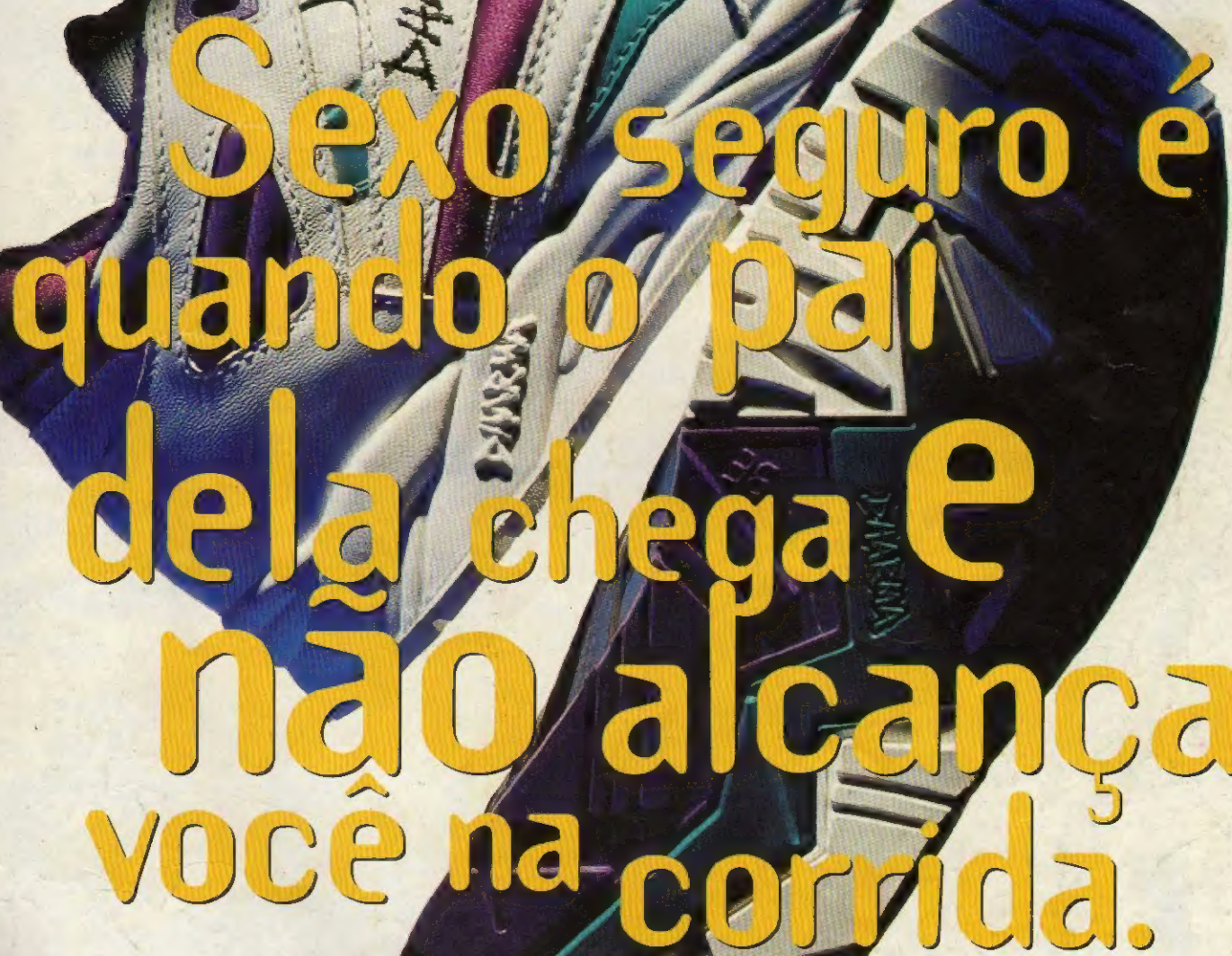
### NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 -  
900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011)  
- São Paulo - SP  
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 -  
salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CE  
- Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-148

#### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult  
Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 703  
DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061)  
Campinas: CZ Press - Com. e Rep  
Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 -  
291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019)  
Fortaleza: AG Holanda Comunicação  
Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-00  
CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085)  
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade  
Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 11  
Street - CEP 30110-907 - Belo Ho  
Tel. e Fax: (031) 291-6470  
Paraná: M.L.C. - Representações C  
Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - E  
80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (04  
Fax: (041) 252-2844  
Rio de Janeiro: Segmento Editora  
Marechal Câmara, 160 - 9º andar -  
20020-080 - Telefax: (021) 220-37  
Rio Grande do Sul: Print Sul - A  
1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Port  
Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 2  
Santa Catarina: By Speranza - F  
Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - F  
- Tel./Fax: (048) 232-0519  
Vitória - Espírito Santo: Duarte  
Marketing Ltda. - Rua Fábio Ruso  
Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027)





Sexo seguro é  
quando o pai  
dela chega e  
não alcança  
você na corrida.

  
**DHARMA**  
DISPARADO



The Future Is Now  
**SNK**



SEU DESTINO O AGUARDA

**SAMURAI**  
SHODOWN III  
©SNK 1995

**O VIDEO GAME DEFINITIVO**



**NEO GEO CD**  
Joystick Controller



Vendido  
separadamente.

**NEO  
GEO**



**NEO-GEO CD**<sup>TM</sup>

**NEO GEO DO BRASIL LTDA.**

Av Euclides, 56 - Jabaquara CEP: 04326-080-Sao Paulo-SP BRASIL TEL: (011) 582-2300 FAX: (011) 588-2790